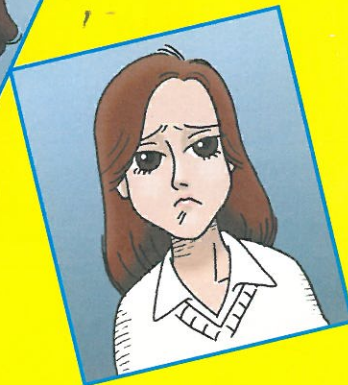
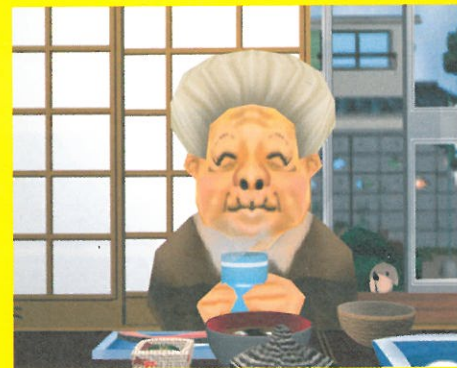
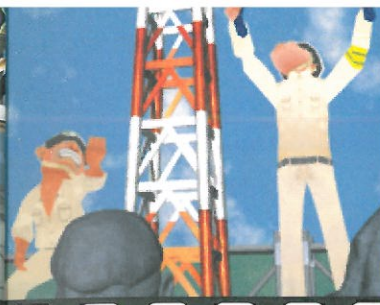
PlayStation
じゅげむBOOKS
トンデモクライシス！！
トンデモナイコウリャクボン
とんでもクライシス！
じゅげむ編集部 編
murmur's GROUP 著

とんでもクライシス!
TM
トンデモクライシス!!
トンデモナイコウリャクボン

その日は、おばあちゃんの誕生日だった…

なんの変哲もない家族である、私たち棚祭一家が、その事件に巻き込まれたのは、おばあちゃんの誕生日であった。なにげない日常に潜むその悪魔は、私たち家族全員に牙をむき、襲いかかってきたのである。平凡な日常はその時、最も非凡な日常への変貌をとげたのであった！　そしてその時こそが、このとんでもないクライシス、スーパー・ウルトラ・エキセントリック・ラブ・ロマンス・スプラッタ・コメディ・スラップスティック・セクシー・アクション・SF・アドベンチャー・大爆笑!感動!!熱血!青春!スリルとサスペンスの…えーと…あと何かないか…。まあ、とにかくは物語の幕開けであったのだ!!

TM

第一章
種男の章

第一章　種男の章

第一話

さらば帝都開発

帝都開発株式会社に勤務するサラリーマン、棚祭種男。今日もウトウトしながら仕事を終え、おばあちゃんのお誕生会に出席するべく帰宅するはずだった。しかし、隣のビルの外装工事中に事故が発生。鉄球が落ちてきたことから、種男のクライシスが始まる。逃げる種男。追う鉄球。種男は無事、会社を出ることができるのか？

タネオ　ーダンスフィーバー

一日の終わりは終業ダンスザンス！

私の名前は、棚祭種男。ちょっとお茶目なナイスミドルと覚えていただければ幸いです。私が勤務する帝都開発株式会社では、一日の終わりに終業ダンスというものがあります。一日のストレスを発散させるために、明日の活力を得るために、重要な業務の一環と考えております。お恥ずかしながら、何を隠そう、私も20年前は、そりゃーもう、ノリノリのダンスキングでした。「夜の帝王」「フィーバー種男」と呼ばれたものです。窓際族、使えない上司などと言っている輩もおりますが、華麗なるダンスを見て、お前も跪け!!　峰子くん、今日は私に付いてきなさい。おっと、失礼。とにかく、私のダンスをとくとご覧あれ。

↑おっ、もうこんな時間ですか。私の時間がきましたね

↑さぁ、峰子くん、私のダンスを見せてあげますよ

↑峰子くんはいつも美しいですね。赤い服が似合ってます

ルール!!

クライシスメーター

不二峰子がインストラクチャーする踊りのリズムに合わせて、ボタンかキーを押す！　押すボタンは、画面上部を右から左に流れて行く！　中央のラインに来た時に合わせてそのボタンを押せばオーケーだ!!　ミスすると余裕度ダウン。タイミングがぴったりなら、余裕度アップ!!　なお、このゲームはポーズができない。

←タイミング良くボタン入力がされていると、不二峰子の体からハートマークが出る。「種男さん、すてきよ！」と言われて、種男も小さくガッツポーズ

しがない店員のトニー（トラボルタ）は、土曜の夜のみディスコの花形として街に繰り出す男。そんな生活を続けていた彼だったが、ダンスコンテストの醜い舞台裏を知り、自分のせいで少年を死に追いやったことから、真剣に人生に向かい合うようになる。

70年後半にディスコブームを巻き起こす契機となった青春映画で、主演のトラボルタの全身白装束の衣装が代名詞的にもなった作品である。なお、ビージーズが担当した主題歌も記録的な大ヒットとなった。

サタデーナイトフィーバー
SATURDAY NIGHT FEVER
（77年／米映画／118分）

監督：ジョン・バダム／出演：ジョン・トラボルタ、カレン・ゴーニー、ドナ・ペスゴーほか

the Original

始めはゆっくり…○…×…△…□…○…×…△…□…○…×…

ハイ、上、下、○……。みなさん、いいですよ。あら、普段はボーっとしている種男さんが、妙に張り切っているわね。私にいいところを見せようとしてるのかしら。私の魅力的なバディをもってすれば、中年男もいちころってことかしら。でも、今朝のニュースのモニタージュは、よくできていたわね。この会社ともそろそろおさらばかしら。その前に、あのおじさんと遊んでみるのも悪くないわね。ちょっと誉めたら、あんなにがんばっちゃって。オーホッホッホ!! 今日は楽しませてあげるわ。

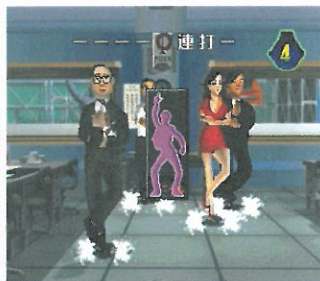
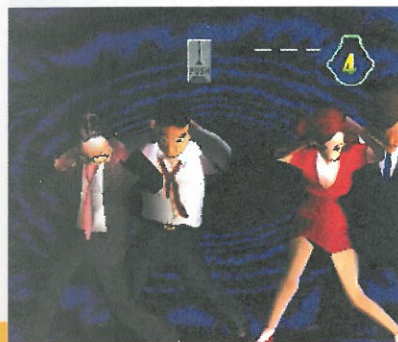
←だめよ〜、種男さん。私についてきて。ハイ、両手を上にあげて〜

←すてきよ、種男さん。このハートを見て〜

私についていらっしゃい…○…×…△…□…

→すてきよ〜、種男さん。速いリズムにも、ちゃんとついてきてね

この体から溢れ出るフェロモン。自分でも惚れ惚れしちゃう。後ろの子も、鼻の下伸ばしちゃって。さぁ、テンポが速くなるわよ。□、○、下……。ずいぶんとがんばってるじゃない、種男さん。今日は早く帰るなんて言ってたわね。まさか、女ってことはないと思うけど…。近くにこんないい女がいるのに許せないわ。もっと速くなるわよ。○ボタン連打よ！　どうこれでもついてこられるかしら。必死になってるおじさんていうのも悪くないわね。決めたわ、種男さん。今日は、ただじゃ返さないわよ。

→さぁ、みなさん。ここでターンよ。力を溜めて、いっきに行くわよ。目を回さないで

←ここからが見せ場よ。みんな一緒に

リズムゲーの元祖『パラッパラッパー』

リズムに合わせてボタンを押す…このルールをゲームに採用したゲームの元祖がプレイステーションで1997年に発売された『パラッパラッパー』（ソニー・コンピュータエンタテインメント発売）である。ラップのリズムに合わせて、登場するキャラクタが歌い、それを主人公であるパラッパが復唱する。リズムとのタイミングがバッチリであれば高得点となり、高い評価を得ることで次のステージに進むことが出来る。

弾を避けたり、戦略を考えたりといった難しさがなく、誰にでも遊べるこのゲームは、プレイステーションならではのゲームとして話題になり、ミリオンセラーとなった。また、現在はファミリーマートのCFなどでもおなじみのロドニー氏デザインによるキャラクタも、ゲームから独立し、ひとつのキャラクタとして愛されている。

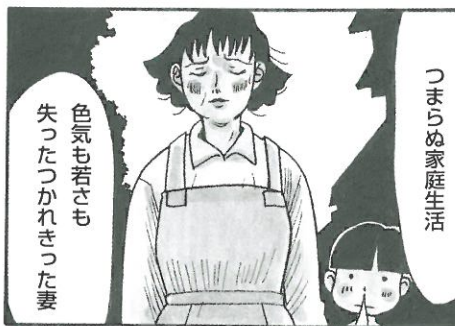
99年には続編として『ウンジャマラミー』が登場した。ロックバンドのギタリスト・ラミーが主人公になっていたが、基本的なゲームシステムは同じモノだった。

ドンクラマメチシキ

このゲームで、4つのボタンの位置を覚えること。「とんクラ」の中には、ボタンの配置を覚えていないと難しいゲームもあるので、始めのこのミニゲームで覚えておこう。よく使う○ボタンが一番右、×ボタンが下と、2ヶ所くらい覚えておけば、だいたい対処できるだろう。

「タネオーダンスフィーバー」は、3つのパートに分かれている。ゆっくりしたテンポの1〜3小節、次に速いテンポで4〜6小節、最後に2回の○ボタン連打へと続く。

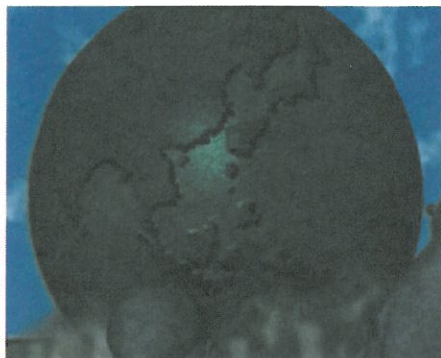
始めの3小節は、ゆっくりしたテンポなので、それほど難しくはないだろう。問題は次の3小節。ボタンの配置を把握していれば、リズムは一定なのでボタンを押すことはラクにができるだろう。ただし、BGMとボタンを押すタイミングは、必ずしも同じではないので、注意してほしい。画面を見ながらボタンを押せるようにしよう。最後の○ボタン連打は、それほど速い連打でなくてもオーケー。2回目の連打は、若干回数が増えるが、普通に連打していればクリアできるはずだ。

最後にボタンを押すタイミングだが、画面中央の「PUSH」の上が理想だが、少しならずれていてもオーケーだ。

NEXT：ボーリングインフェルノ▶▶▶

なぜ玉が!? タマタマ? タマには!?

ふーっ。今日のダンスは何時にもまして決まったでしょう。峰子くんの熱い視線を感じましたよ。「種男さんすてきよ～」なんて、私に気があるとみました。よし、明日にでも誘ってみるか。んっ、何みなさん逃げているんですか。タマがどうかしましたか？　ぎょえー、あのタマはなに？　なぜ追ってくる。しか～し、ナイスミドルの逃げ足を侮っておりますな。諸君、これが男の逃げざまだ。節穴かっぽじって、よく見やがれ。おっと、失言。

ボーリングインフェルノ

第一話　さらば、帝都開発

サンフランシスコに建設された138階建ての高層ビルの落成パーティ当日。途中の階から火が起こり、ビルは炎に包まれ、パーティ会場はパニックとなる。やがて的確な対応策のないまま被害は拡大、ビル設計者（ニューマン）と消防隊長（マックイーン）のふたりは最後の救出計画を立案する。

P・ニューマン、S・マックイーンの二大スターをはじめとした豪華キャストが勢揃いしたパニック映画。アカデミー撮影賞、編集賞などを受賞した作品である。

タワーリングインフェルノ

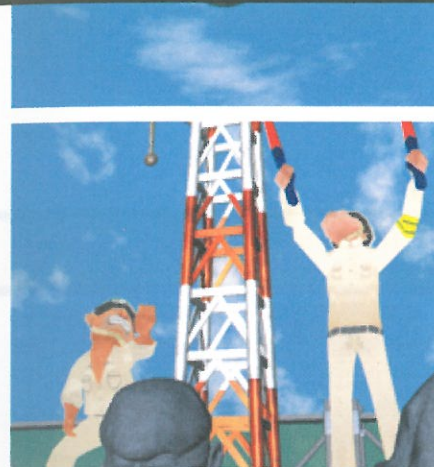
THE TOWERING INFERNO
（74年／米映画／158分）

監督：ジョン・ギラーミン／出演：ポール・ニューマン、スティーブ・マックイーン、フェイ・ダナウェイほか

the Original

栄養ドリンク

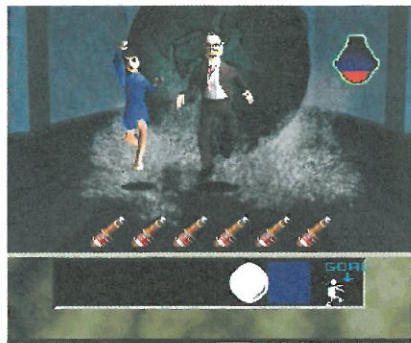
体力回復に効果を発揮する栄養ドリンク。配合されている成分によっては、1本何千円もするが、種男のスタミナメーターは、形状から判断して、大塚化学のオロナミンCだと思われる。種男のお小遣いでは、1本110円がせいいっぱいなのだろうか。種男らしいといえば、種男らしいが…。

ルール!!

クライシスメーター

○ボタン連打で、鉄球から逃げろ！　画面下のゲージが赤くなったらピンチサインだ。ただし、連打のしすぎは、スタミナを消耗。体力回復を待って、連打再開だ！　途中の障害物は、方向キーの上下で避けろ。3つのパートに分かれたステージすべてをゴールすれば、ゲームクリアだ。なお、このゲームはポーズができない。

←一途に種男のことを追いかけてくる鉄球。そのけなげな姿には、愛おしささえ感じる。かどうかは分からないが、増本に出会うには、まだ時間がかかる

あなたもいい逃げっぷりしてますね

→あらあら、書類を投げてしまいましたね。すべてを投げ出すのは最終手段ですよ

○ボタン連打で逃げる種男。どこまでも後を追ってくる鉄球。果たしてこの追いかけっこにゴールはあるのか？

「私の逃げっぷりの右に出るもの…、これは秘書課の幸子さん（23才・仮名）、左に出るものなし。タマの重量を1トンとして、絨毯との摩擦係数が…。つまり、私の方が速いということ。余力を残して走るのが、逃げの基本です。」

←痛い！ これは痛いですぞ～

恋にも逃げにも、障害は付き物です

→こんな所に脚立が！ なぜ、出したら片付けない。人の迷惑も考えたまえ

廊下を逃げ切ったのもつかの間、タマはどこまでも種男を追っていく。しかも、通路には、脚立や工事標識が…。

「誰ですか。通路に物を置いたのは。しかし、こんな時こそ焦りは禁物。学生時代にラグビーのタックルで鍛えた私なら、必ず対処できるはず。逃げ道とて、どこかに逃げ道があるのです。脚立の下をくぐったり、標識を飛び越したり。障害があるのは、恋と同様ですな。ハッハッハ。いいこと言った、私。メモ、メモ。いかん、それどころではなかった。」

←安全第一って、誰に対しての安全ですか

あなたの身の回りにある玉（危機）

種男に襲いかかる鉄球を見て、世の中、なにがあるかわからない。そう思った方もいらっしゃるでしょう。ここではあなたの身の回りにある危険な玉をご紹介します。

●パチンコ玉：これひとつに一喜一憂し、一攫千金を夢見る方もいます。しかし、この玉がいったん牙をむけば、大損、家庭崩壊、夫婦別居、サラ金地獄などの恐怖が待ちかまえているのです。

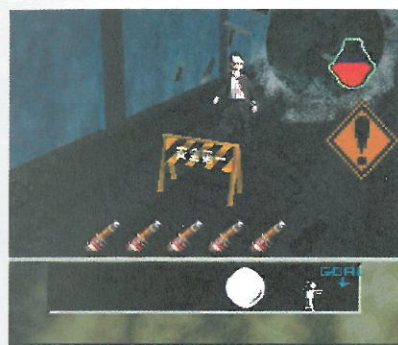
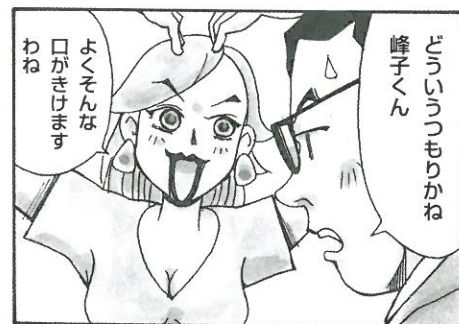
●ビー玉：子供の遊び道具ですが、今ではこれで遊ぶ子供たちもめっきり減りました。この玉の恐怖は踏むと痛い、道にばらまくと転ぶ人がいる、当たると痛いといったものが挙げられ、パチンコ玉も同様の危険性をはらんでいます。

●鉄砲玉：怖いです。その道の人の間では都合のいい玉らしいです。

●キ○タマ：ぶつけたり、撃ったりすると、もんどり打って、悶絶するくらい痛く、想像するだけでも怖いです。大事にしましょう。

ドンクラ
マメチシキ

このゲームのポイントは、言うまでもなく連打。しかし、ただやみ雲に連打していては、スタミナを消耗してしまう。消耗したスタミナは、すぐに回復するが、その間にタマとの距離が詰まり、メーターが赤くなってしまう。そこで、スタミナが減るスピードと、回復するスピードの中間くらいの連打。つまり、ドリンクが1つ、2つ減っている状態を維持しつつ連打すれば、タマに追いつかれることはない。

次に障害物だが、脚立と工事標識の2種類がある。脚立は方向キー下、工事標識は方向キー上で避けることができる。避けるタイミングは、危険マークが出た時の音を参考するとタイミングがとりやすい。「ピ、ピ、ピ、ピ、よっ。」というタイミング。画面上では、ちょっと引きつけてから避ける感じでオーケーだ。早過ぎると頭をぶつけたり、つまづいたりしてしまう。なお、避けることに集中しすぎて、連打がおろそかになると、障害物を避けられなかったとき、すぐにタマに追いつかれ、ゲームオーバーになってしまうので、下のメーターにも注意を払っておく必要がある。

NEXT：死刑台の高層エレベーター▶▶▶

第一話　さらば、帝都開発

死刑台の高層エレベーター

エレベーター、タマ、またやんのかーっ!!

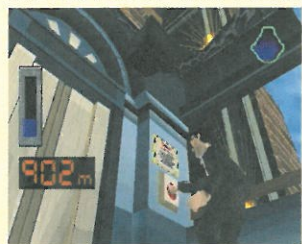
はー、はー、ふーっ、一時はどうなるかと思ったが、所詮はタマ。私の敵ではなかったようですな。ラグビーの試合でも、私がボールを持ったら、二軍選手では止められる者はいなかったものです。グランドを縦横無尽に駆け巡った時代を思い出すものです。

さて、何階に…、んっ、ロ、ロ、ロープが切れてるじゃないですか。あわわわっ、どうする。冷静になれ。何か方法があるはずだ。ブレーキ！　これだ!!　中国四千年のツボを心得る私。押すことにかけては天下一品。いや、むしろフルコース。食前酒にシャンパンを、メインディッシュの肉料理にはボルドーの赤を。ってちがーう。落ち着け、落ち着け。このネタは、今日の誕生会までとっておこう。

←ぎょえー、ロープがお切れでないかい

←んっ、ブレーキ!?　連打すればいいのいか

ルール!!　クライシスメーター

連打、連打、とにかく連打！　落ちるエレベーターを止めろ！　ボタン連打でブレーキをかけて、距離メーターが0になる前に止めることができればオーケー。落下物は方向キーで避けろ!!　青いメーターはブレーキの強度で、多いほどエレベーターは良く止まる。途中、冷蔵庫につぶされることがあるが、何も気にせず、とにかくボタン連打!!

←エレベーターの中には危険がいっぱい。テレビ、やかん、たらい、さては冷蔵庫まで落ちてくる始末。落ちたものはどこにいったのか疑問を禁じえない

欲望を胸に秘めた青年医師のジュリアン（ロネ）は、土地開発会社の社長夫人と密会を重ねた末に、社長を殺害する完全犯罪を計画。それを実行に移す。だが、犯行直後に乗り込んだエレベーターが停電のため停止したことで、彼の犯罪計画は崩れ始める。

当時、若干25歳のルイ・マル監督が監督・脚本を努めた処女作で、モノクロの映像と人間心理の描写に優れ、ヌーベル・ヴァーグの代表的作品となった。なお、音楽はジャズ界の巨人マイルス・デイビスが担当した。

死刑台のエレベーター

ASCENSEUR POUR L'ECHAFAUD
（57年／仏映画／92分）

監督：ルイ・マル／出演：モーリス・ロネ、ジャンヌ・モロー、リノ・ヴァレンテュラほか

the Original

みよ！この連打!! 世紀末覇王になる日も近い

エレベーターに逃げ込み、ほっと一息ついた種男であったが、ふっ…と周りを見ると景色が動いてることに気づく。上を見上げて愕然。エレベーターのワイヤーが切れていたのだ。慌てる種男を尻目に、エレベーターは加速度を増していく。そのとき種男の目に飛び込んできたのものは？？
「ふーっ、一時はどうなるかと思ったが、ブレーキが付いていると分かれば、もはや勝ったも同然。ボタン連打でブレーキの強度が増すわけだな。私の連打はマッサージ機の弱より速い。しかし、いったい、誰が物を落としてくるのだろう。テレビの角なんかがあったたら死ぬよ、普通。しかし、この避け方。まさに芸術。誰にも真似はできないだろう。」
「峰子くん、私の胸に飛び込んでおいで。」

なぜ冷蔵庫が!? 危ないじゃないか

↑さすがに冷蔵庫の下敷きになったりしたら、つぶれたりもする。腹筋に力をいれて、ふんっ

峰子
種男さん、どうやら、エレベーターを止めたようね。でも、安心するのは早いわよ。今度はこの冷蔵庫を落としてあげるわ。

種男
おっ！　今のは冷蔵庫か！？　痛いじゃないか。しかも、今の衝撃で、またエレベーターが動きだしてしまった。ブレーキ、ブレーキ。連打、連打。物が落ちてきたら、おー、よっ、はっ。3方向に避ける。よし、この調子だ。今度も、うまく止まりそうだな。

峰子
こうなったら、ここにの金具をはずしてっと。今度は鉄球を受けてみなさい。

連射の歴史

1985年、ファミコンで発売された『スターフォース』（ハドソン・実際の登場はテーカン<現・テクモ>から業務用としてが初登場のゲーム）から始まった連射の歴史。それまでは数初狙い撃っては、避けるといった手順の繰り返しであったシューティングゲームが、このときから連射による破壊力優先のものとなった。この作品発表の当時、発売元の広報担当であったのが高橋名人で、デモプレイで見せた連射が子供たちの人気となり「16連射の高橋名人」として一世を風靡した。その後、カンタンに連射の出来るジョイスティック「ジョイボール」（HAL研究所）が登場し、周辺機器の世界にも連射のブームが押し寄せた。

連射機器は16連射からさらに進み、30連射、60連射というものまで出たが、ゲーム側で読み込むタイミングと違っていたりして、使い物にならないものも多かった。

その後、シューティングゲームは、連射からレーザーなど武器自体のパワーアップの時代になり、パワーを必要とする連射の時代は次第に遠ざかっていったのである。

ドンクラマメチシキ

クリアーへのヒント!!

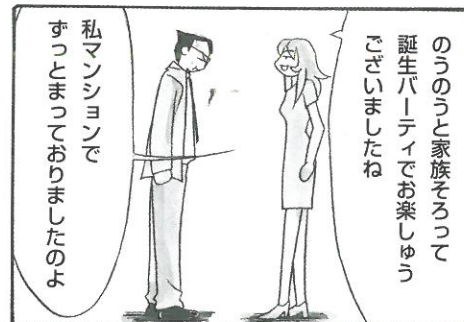
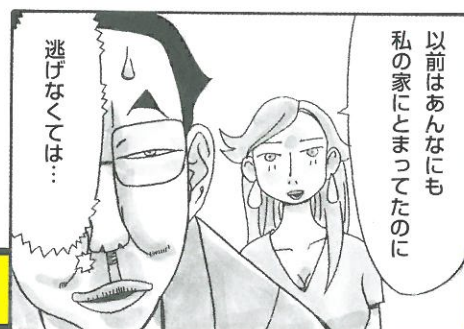
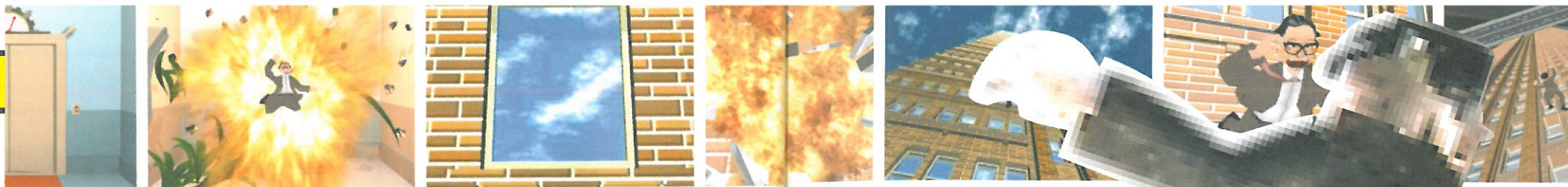
このゲームのクリア条件は、エレベーターを止めること。青いメーターをいっぱいにすることではない。青いメーターはブレーキの強度で、多いほどよく止まる。なので、結果としてメーター満タンでゲームクリアになる場合が多いようだ。逆に言えば、あと少しで止まりそうなときに障害物を避け、メーターが減ってしまっても、すぐに連打を再開すれば、クリアできる。そのため、障害物をぎりぎりで避ける危険を犯す必要はない。安全に避けてから、連打を再開した方がよい。障害物を避けるタイミングは、一度エレベーターの屋根に当たったのを確認して、頭上に来てから方向キーを入力しても十分に間に合うはずだ。

←1秒間に6発のパンチを繰り出す種男のパンチを持ってすれば、エレベーターのブレーキを作動させるこのなど、赤子の手をひねったら、かわいそうじゃないか

←見よ、この避け方！いったいだ誰が、こんなセンスある避け方ができようか？　まさにへたれ人生を歩んできた男の生き様が、すべてこのポーズに集約されている

マタマタかー!!

遂にエレベーターを停止させた種男。ひとまず安心するが、ふといやな予感がして、恐る恐る見上げてみると、案の定、鉄球が落ちてくるのだった。危うし、種男!!
「今度こそ逃げ場なし。いかに私といえど、今度ばかりは危ないかも知れないな。逃げてばかりいた人生だったが、最後に逃げ場がなくなるというのも、また一興。いや酔狂!?」

↑いやな予感は、えてして当たるもの。逃げる快感も、度が過ぎれば、恐怖に変わる……のか？

NEXT：めまーい ▶▶▶

落ちもないまま、落ちて行くのか～

リリカ、ツヨシ。父さんはこれまでかもしれないよ。悦子には苦労ばかりかけたなぁ。さすがの私も、この高さから落ちたら助からないだろう。今まさに落ち行く私。「峰子くん、君と一緒にどこまでも落ちていきたい。」なんて言ったら、彼女はどんな顔をするだろう。いかん、今はそれどころじゃない。1階のレストランのビニール屋根を利用して、勢いを殺して着地。よし、それでいってみよう。んっ、あれは、我が社の旗を飾るポールですか。あそこにつかまることができれば、助かるかも知れませんね。タイミングは一瞬ですが、私ならできると信じましょう。よっ!

←これで、後はポールを渡るだけ。朝帰りの要領で、そーっと歩きましょう

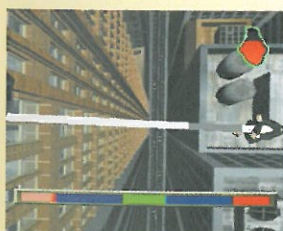
↑はーっ、ふーっ、なんとかつかまることができました

ルール!!

クライシスメーター

バランスをとって、ポールの根元までたどり着け。○ボタンを押している長さで、ゲージが増加。中央にある緑のゾーンでゲージを止めろ!! ただし、青のゾーンに止まるとバランスを崩し、バランスモードに突入! 方向キーを左右に入れて、バランスを回復しなければ先に進むことができない。時間がかかると余裕度ダウン。ポールを支える石造が崩れ、ポールが根元から折れる。赤のゾーンは、危険ゾーン! 即座にポールから落ちそうになり、タイムロス。根元に近づくほど緑ゾーンがの幅が狭くなり、難易度もアップ!!

第一話　さらば、帝都開発

めまーい

青

←青いゾーンに止まると、方向キー左右で、バランスをとることになる。種男自身はほっといても落ちないが、ポールが根元からポッキリ

赤

←赤いゾーンは、止まるだけでタイムロス。しがみつくより他はなし

サスペンス映画の巨匠ヒッチコックの代表的傑作。傑出したカメラワークと、キム・ノヴァクの妖艶な魅力と悲劇的なラストで語られることも多い名作である。

高所恐怖症の元刑事(スチュアート)は、友人から妻の監視を依頼される。彼女を尾行した彼は、教会の鐘楼からその妻が飛び降りようとするのを発見するが、そこで目眩に襲われ、彼女を死なせてしまう。その後、彼女のことが忘れられない彼は、街中で彼女そっくりの女性(ノヴァク)を見つけるのだが……。

めまい
VERTIGO
(58年/米映画/128分)

監督:アルフレッド・ヒッチコック/出演:ジェームス・スチュアート、キム・ノヴァクほか

the Original

右に左に風まかせ　恋のバランスたもとうか

最後の一瞬で、なんとか命を取りとめた種男。しかし、強風の中、バランスを取りながら、無事、ビルにたどり着くことができるのか。
「んーっと力をためて、よっと足を踏み出す。このタイミングで足を出せば、少しづつ進めるぞ。風が強いので、慎重に。そう言えば、昔アメフトのポールに登って、同じようなことをしたことがあったなぁ。そのときのマネージャー・悦子が、あまりに心配そうだったので、声をかけたのがきっかけだったっけ。人生何が効を奏するかわからないものである。」

←家族のため、会社のため、夢の愛人のため、種男はバランスを取りつづける

←風速40メートルでも飛ばされる事はない

体操選手も顔まけのウルトラCといきましょう

なんとかビルまでたどり着いた種男だったが、結局はビルから落ちる羽目に。しかし、種男の運はまだ尽きてはいなかった。ビルの1階にあるレストランのビニール屋根をクッション代わりに、見事着地を決めるのであった。
「備えあれば、憂いなし。若干のずれはありましたが、当初の計画通り、どうやらうまくいったようです。タイムカードを押していませんが、今日のところはこれで失礼しましょう。」

←キャット空中3回転。昔見たマンガにそんなのがありましたが、できました

↑お世話になりました。さようなら〜

風速40mとはいかなるものか？

種男が必死にポールの上でバランスをとっているとき、風速40mという風が吹き付ける。この風の強さってどのくらい？　そう思う人もいるだろうと思い、ちょっと調べてみたので以下を見て欲しい。

■風速10m/s　傘をまともに差すことができない。
■風速15m/s　看板、そしてトタン屋根が吹き飛ばされる。
■風速20m/s　木の小枝が折れ始まる。
■風速25m/s　瓦が吹き飛ばされ、テレビのアンテナが折れる。
■風速30m/s　雨戸が外れだし、建て付けの悪い家は倒れる。
■風速40m/s以上　小石が吹き飛ばされ、木は根っこから倒れてしまう。

もし、足場の悪い場所で風速が10m/s以上あったら、立ってはいられないはずだ。

以上のことから、風速30から40mの風を前進に浴びつつバランスをとる種男は「建て付けの悪い家より丈夫で、木よりも根がしっかりしている」となる……というか種男さん、あなたは超人ですか？

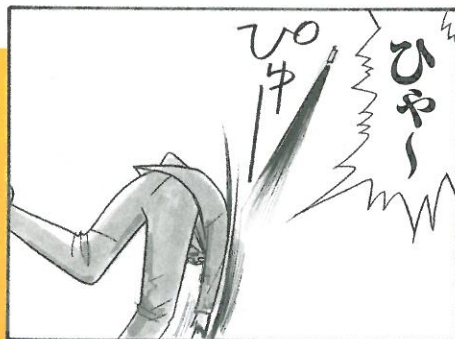
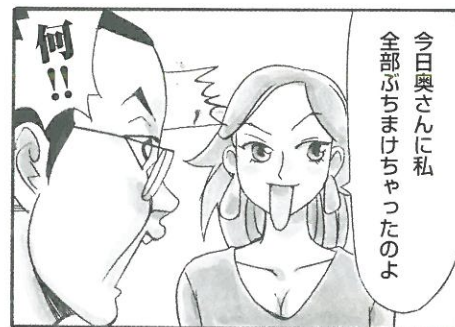
ドンクラマメチシキ

クリアーへのヒント!!

ボタンを押して、緑ゾーンに止めると安全に前進することができる。緑ゾーンが広い序盤では、緑ゾーンに入ったらボタンを離せば、うまく止めることができる。しかし、後半のためにも、序盤で真中に止める感覚をつかみ、緑ゾーンが狭くなっても止められるようにしたい。

←種男の声に合わせ「んー」ボンで離すとタイミングが取りやすい

青ゾーンに止めてバランスを崩したら、方向キーの左右でバランスを回復。方向キーは、押しっぱなしではなく、チョン、チョンと押す感じがよい。強風に煽られて大きくバランスを崩したら、一度方向キーを押し、中央で逆のキーを押して少し戻してあげるとよい。

←ここまでバランスを崩したら、長めに押して中央で逆キーを押す

NEXT：救命野郎　Aチーム▶▶▶

第一章　種男の章

第二話

種男爆発５秒前

会社の前で気を失った種男は、謎の救急隊員に運ばれる。救急隊員のおかしな質問を切り抜け、逆走するバイクの中を走り抜けた先には、またしても鉄球が。鉄球に激突し、意識を失った種男の前に現れたのは、謎のOL、不二峰子だった。峰子の目的は？　二人きりの密室、観覧車の中で繰り広げられるラブロマンス。

第二話　種男爆発５秒前

救命野郎Aチーム

ルール!!

クライシスメーター

言語明瞭、意味不明！　おかしな救命隊員が出す質問に答えろ。3秒間の制限時間内に、問題が正解なら○ボタン、不正解なら×ボタン。10問正解でゲームクリア。2問連続ミスすると、電気ショックで余裕度大幅ダウン！　さきゅうはまるくない。もし「我々は、本物か？」という質問が出たら、迷わず×に違いない。

←神妙な顔つきからは予想もできない、壊れちゃってる2人組。患者を縛り付けて、変な質問をしては、不正解だと電気ショック。本物かどうか、かなり怪しい

電気ショックはやめたまえ！しびれるじゃないか

いったい、なぜ私は救急車の中にいるのだ。ビルから落ち、着地したところまでは覚えている。あの着地なら9.75はとれたどろう。しかし、その後の記憶がない。気がついたらここだ。頭がズキズキする。どこかにぶつけたのだろうか？ひとまず家に連絡しなければいけないな。「ちょっと君たち、私は大丈夫だから、このベルトを外してくれないか？　ちょっと…」聞こえないのだろうか？　何やら真剣に話し込んでいるが。セパタクローがどうとか、サンタクロースがどうとか？　何の相談をしているのだろう。おっ、男たちがこっちに来るぞ。

「おい、生きてるか。意識があるなら、質問に○か×で答えろ」

えっ、何なんだこいつらは〜〜！　電気ショックまで用意してるよ〜!!

←救急車は新宿方面に向けてひた走る

←はっ、ここはどこだ。なぜ縛られている？

スミス大佐（ペパード）通称ハンニバル以下、フェイスマン（ベネディクト）とクレイジーモンキー（シュルツ）、コング（ミスターT）の4人によるAチーム。米特殊部隊の一員だった彼らは犯罪の疑いをかけられ逮捕されるが、刑務所を脱走して地下に潜る。しかし、そんなことで燻ってる奴等じゃなかった。彼らは筋さえ通れば金次第で問題を解決する何でも屋となる……。“不可能を可能にし、巨大な悪を粉砕する”のフレーズで馴染みのTVドラマで、第五期80話以上が製作された。

特攻野郎Aチーム

THE A-TEAM
（83−87年／米TVシリーズ）

出演：ジョージ・ペパード、ダーク・ベネディクト、ドワイト・シュルツ、ミスターTほか

the Original

君は我々の質問に答えられるかな

救急車の中で目を覚ました種男であったが、救急隊員から質問を受ける。しかも、質問の内容はわけのわからないものばかり。謎の救急隊員を相手に、種男のクライシスは続く。危うし種男。この危機を乗り越えられるのか。
「君も運がいいね。君が倒れたとき、ちょうど私たちが通りかかったんだからね。いや、むしろ運が悪かったというべきかな。しかし、安心したまえ。この救急車には最新の設備がそろっている。私たちの質問に答えられれば大丈夫だ。意識があるなら返事をしなさい。」

←さぁ、質問に答えてくれたまえ。答えは○か×で答えてくれればオーケーだ

質問はいいからベルトを外してくれー

→何笑っている。正解したことを喜んでくれるのか、意識あることを喜んでくれるのか

2問不正解で電気ショック? なぜ、君たちは笑っているんだ。私の電気ショックに打ち震えるさびしげな表情を楽しんでいるとでも言うのか。よし、これで10問正解だ。私とて、ただ君たちのいいなりになっていたわけではないぞ。今度は私から問題返しだ。「ききゅうはまるいか」 んっ、気球も丸いか。引っ掛け問題になってないじゃないか〜。

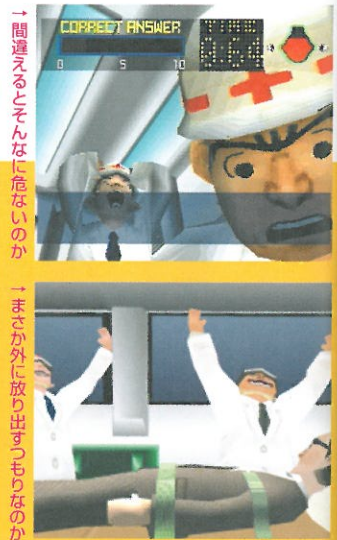
今度は何だ。何を喜んでいる? 後ろの扉を開けて、何をする気だ。おい、やめろ、やめてくれ。せめてベルトをはずしてくれ〜。

カンタンな算数の講座

「救命野郎Aチーム」の問題の中に「〜で割り切れるか」どうかなどを判断しなくてはならないものがあるが、数字の性格からそれをカンタンに判断できる方法がある。

例えば、末尾が偶数なら2の倍数…といった簡単なことは皆さんもご存知だろう。では、3の倍数や、9の倍数はどうだろう。これは各桁の数を足し算することで判断できる。各桁の数を足して、答えが3の倍数ならその数は3で割り切れ、9の倍数なら9で割り切れるのだ(各桁の単位がかならずそれぞれの桁の余りになる)これを応用して3で割り切れる数で偶数なら、6の倍数であることもわかる。

4や8の倍数は、下2桁のみを割り算すればわかる。100は4と8の倍数であるので、それ以上の桁の分は必ず割り切れるからだ。

ドノクラマメチシキ

→間違えるとそんなに危ないのか

→まさか外に放り出すつもりなのか

クリアーへのヒント!!

問題数がそれほど多いわけではないので、何度かプレイすると同じ問題が出題される。問題のパターンは、数字の問題、知識問題、カタカナ問題、た抜き問題、文章問題など。数字は、下1ケタを見れば分かるものが多い。知識問題は、単純に知っているかなので、問題を覚えよう。カタカナ問題は、読む読むのが早い人はオーケーだが、問題を覚えた方がいいだろう。文章問題は、2パターンあり、下に写真を掲載したので、よく覚えていて欲しい。現在何問目かは、数えていたほうがよい。

←中には、下1ケタでは分からないものも

←A、B、Cを紙に書いてみると分かりやすい

←太郎、花子、ピエールの関係を覚えよう

NEXT:担架でGO!! ▶▶▶

第二話　種男爆発5秒前

担架でGO!!

安全運転でスピードの出しすぎに注意しましょう

やっとの思いで救急隊員たちから開放され、救急車から放り出された私を待っていたのは、フルスピードで向かってくるバイクや車でした。縛られた私には、体重移動で左右移動がやっとです。みなさん、車線無視してません？　しかし、私とて、座して死を待つほど、生き急いではおりません。いいでしょう。これでも昔は、サーキットを夢見て、三輪の車で爆走したものです。そんな私に、挑んでくるとは。昔とった杵柄です。私のドライブテクニックをお見せしましょう。このスピードキングたる俺様に、勝負を挑んだことをもんどりうって後悔しやがれ。チキンヤローども。おっと、失言でした。

→縛られた身とはいえ、種男に不可能はない。体重移動で切り抜ける

↑いよいよレース開幕だ！　暗闇から迫る対向車の恐怖にどこまで絶えられるか。びびった方が負けだぜ

ルール!!

クライシスメーター

担架を操作して、ゴールしろ！　障害物は方向キーの左右で避けろ！　車、バイクに接触すると、跳ね飛ばされて、余裕度ダウン。工事標識にあたると、一定時間操作不能。表示されている距離メーターが0になればクリアだ！　この道路は、標識からも分かるように、制限速度は40km、全面駐車禁止区間だ。逆走はオーケー!!

←担架を左右に操って、障害物を避けていく種男。体重移動だけで曲がっているのか、特殊な操作方法があるのか？　不死身であることだけは間違いない

こんな地名が!?

「とんクラ」の中には、しばしば地名が登場する。悦子の章では、銀行の名前が「えびす銀行」であったり、リリカの降りた地下鉄の駅が「渋谷」になっていいたりと実在の地名も登場。この「担架でGO!!」の中にも、地名が登場。道路標識に「新宿」とある。その2キロ手前には、「屯倉」とあるが…。

株式会社タイトーより、1997年に発売された業務用の電車運転ゲーム。山陰本線（初級）と、京浜東北線（上級）、東海道本線・快速（上級）、山手線（上級）の4路線をプレイすることができる。実際の列車同様に、指定ダイヤ通りに停車位置誤差1m以内に停止できればOKというだけの内容だが、これが意外にも難しく、なかなかクリアが難しい。同ゲームは、サラリーマンから学生まで幅広い層の人気を呼び、のちにプレイステーションにも移植された。また、同ゲームのヒットによって、一時期電車の先頭車輌には実際の運転士の技術を学ぼうとするマニアの姿も見られた。なお、98年には続編の『電車でGO! 2』も発売、PSにも移植された。

電車でGO!

the Original

おっさん、イカシた車に乗ってんじゃん

救急車から放り出された種男は、担架から降りることもできずに激走していく。進行方向からは、車やバイク、工事標識などが行く手をさえぎっている。体を右に左に揺らし、障害物を避けていく種男であったが…。

「前からおかしなおっさんが来るぜ！　何に乗ってるだ。手術が怖くて、救急車から逃げ出してきたか。まぁ、ちょっと遊んでやるか。まずは二輪から遊んでやろうぜ。」

←君たち口元が笑ってないかい？私は遊んでいるのではないのです。しかし、この華麗なるドラテクがあれば、避けることなどたやすいのだ

君たち、わざとぶつかってきてないか

↑車も出してきましたか。とことん私に対抗する気のようですな。受けて立ちますよ、真正面から

君たちがそのつもりなら、私にも考えがある。所詮は子供の遊び。私が本気を出せば、ゴールは目前だ。バイクではダメとみて、車も出してきたようだが、私に挑むには、100年早いですね。もっと腕を磨いて、また挑戦しなさい。私は逃げも隠れも…、また、会いましょう。

←懲りずにぶつかってきますね。しか〜し、着地さえ気をつければ、再び走り始めることなどたやすいのです

レースゲームの進化

レースゲームと聞くと、ポリゴンで背景などが本物のように見える。そんなのを思い浮かべる人も多いだろう。だが、昔のレースゲームは背景がゴムのベルトに描かれて、いつまでも変わることのない道路に、ミニチュアのクルマが乗っているだけ。車の後方からは無骨な鉄の支柱がハンドル部分の駆動部につながっており、プレイヤーはベルトコンベアのように流れるゴムの道を、車を左右に動かして走らせていくだけ……と、あまりにもシンプルであった。それがカラーのフィルムで光りに着色して、効果音が派手になり、模型からテレビ画面のドット絵と変わってと、進化していった。そして今では、お手軽に楽しめるレースゲームが、ポリゴンで何不自由なく遊べるまでになったのだ。

今でもちょっと古めの温泉とかにいけば、昔のほのぼのとしたレースゲームが見られるかも知れない。もし機会があったら、ぜひともプレイしてみてよう。今までとは違った何かを感じることができ、新しいゲームを見る目が変わるかも。

ドンクラマメチシキ

クリア〜へのヒント!!

工事標識、バイク、車の3つの障害物。バイクは直進だが、スピードが速い。光が見えたらすぐに避けよう。車は、左右に曲がるものと、直進してくるものがある。色の違いで判断できるが、曲がる車の出る場所を覚えた方がいいだろう。工事標識は避けることは難しくないが、抜けた後のバイクに注意しよう。

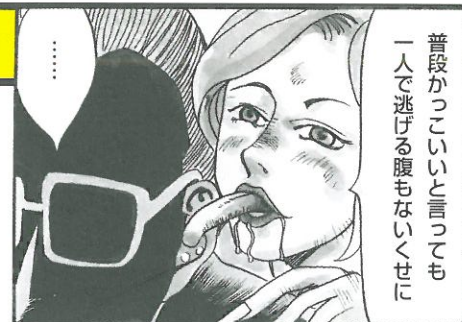
実は、左右の路肩も走ることができる。バイクや端を走らない車には有効なポイントだ。路肩は、工事標識を抜けられないので、普通に避けよう。1000メートルを過ぎた頃から車が出てくるが、しばらくは路肩のオーケー。端を通る車が出てきたら、中央より普通に避けていこう。

どうやら通過したな

遂に安全なところまで道路を抜け、担架の上に飛び乗った種男。ほっと一息つくひまもなく前方にタマが出現!!　フルスピードで走る種男。完全に道をふさぐタマ。この両者には、もはや避けられない運命が…。

←右に左に障害物をかいくぐり、猛スピードで疾走してきた種男。対向車がなくなったのでひと安心

→ここまで来れば安全と立ちあがった種男。家族で行ったスノーボードの要領で担架に乗ってみたが…

←またしても種男の行く手にあのタマが。道いっぱいに広がったタマに、種男と言えど逃げ場なし

NEXT：恋と花火とツボと観覧車 ▶▶▶

第二話　種男爆発5秒前

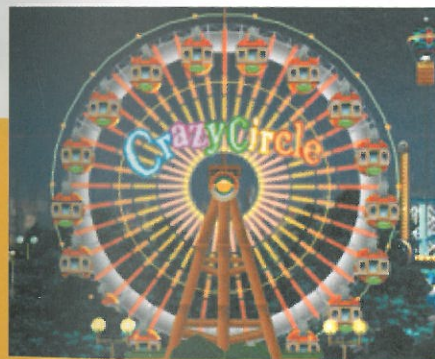
恋と花火とツボと観覧車

恋の花火を打ち上げて、今日は朝まで回ろうか

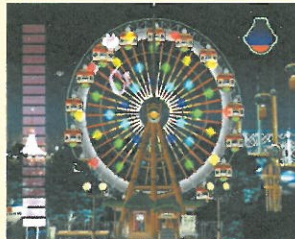
またしても気を失っていたようですね。まさか、ここまでタマが追ってくるとは。それにしても、峰子くんが、どうしてここにいるのだろう。普通に考えれば、私を追ってきたということになるが。終業ダンスの時も、熱い視線を投げかけてきていたことだし。私にメロメロのようですね。今日は、母さんの誕生会だが、少しくらいなら遅れても大丈夫だろう。

なに、なに、遊園地で観覧車に乗りたい。案外、子供っぽいんだな。いや、ゴンドラの中で大胆に誘ってくるのか。「峰子くん、君とならどこまででも行くよ。私の観覧車は、もう大車輪さ。」おっと、恥ずかしがって、先に行ってしまいましたね。

↑種男さん、私にメロメロね。何が起こるかも知らないで

↑早くいらっしゃい、種男さん。お楽しみが待ってるわよ

↑あの観覧車が、あなたと私を夢の世界に連れてってくれるわ。もっとも、天国に行くのは、あ・な・た・だ・け

ルール!!

セクシーOL触りまくり！　不二峰子の声をたよりに、方向キーで背中のツボを探せ！　ツボを見つけたら、中国四千年の奥義、○ボタン連打で、左のメーターを満タンにすればクリア。このゲームは、声をたよりにプレイするため、大ボリュームで行うのがオススメ。なお、このゲームは、夜中1人でプレイしていると、あらぬ誤解を招く恐れあり。

←セクシーOL、不二峰子の声を担当しているのは、女優の夏木マリ。おじさんはもちろん、違う趣味を持っている人も大満足すること必至！

妻に先立たれ、娘とふたり暮らしのサラリーマン、森原邦彦（長塚）。ひとり身を続ける父を見かねた娘の強引な勧めで、結婚相談所に入会させられた邦彦は、そこのパーティで若いOL（松嶋）と出逢い、やがて惹かれていくことに……。

今や好感度女優の上位ランクにも位置づけされる松嶋菜々子。NHKの連続ドラマで人気を博した彼女の映画初出演作で、長塚京三演じる中年男との恋がロマンティックに語られていく。同映画を企画したのはあの秋本康。

恋と花火と観覧車

（97年／日本映画／95分）

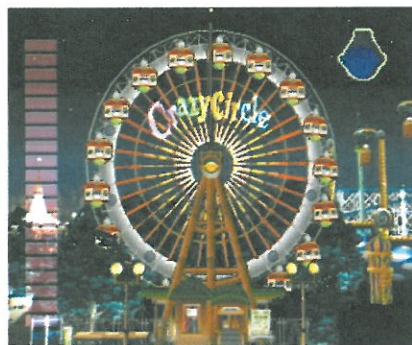
監督・脚本：砂原量／原作・脚本：秋本康／出演：長塚京三、松嶋菜々子、酒井美紀、樹木希林ほか

the Original

中国四千年のツボで、きみのハートも打ち上げてあげるよ

セクシーOL、不二峰子に誘われるままに観覧車に乗った種男。彼を待っていたのは、「私、肩がこってるの～」という甘いささやきだった。種男と峰子を乗せ、観覧車はいつものように、ゆっくりと回り続けるのであった。

「峰子くん、どのあたりがこっているんだい。これでも私は、マッサージにかけては、一家言を持つ男。本場中国のツボを、独学でマスターしたほどだ。さぁ、言ってごらん。マジックハンドと呼ばれる私の手にかかれば、コリもコイもいちころさ。」

←このことついてきたわね。計画実行の前に大きな祝砲を上げさせてもらうわ

←結構上手じゃない。せっかくだからもう少しマッサージしてもらおうかしら。おじさんも楽しんでるみたいだし

もっと……左い❤

ふーっ、峰子くんもどうやら満足してくれたようですね。一生懸命やったかいがあったというものです。ここで一言、「峰子くん、気持ちいいかい。他にこってるところがあれば、場所を代えてマッサージしてあげるよ。」なんて言って、「ほら、外では、私たちのことをうらやむように、花火が上がっているよ。」これで完璧でしょう。母さんには申し訳ないが、誕生会には、大幅に遅れそうになってきましたね。災難続きの1日でしたが、まだ夜は長いよ、峰子くん。

→種男さん、よかったわよ。もう少し遊んであげたいけど、そろそろ行かなくっちゃ。代わりにいいものあげるわ

世界屈指の観覧車大国　日本

ゲーム中の観覧車は、見たことがある人なら、すぐにピンとくると思うが、東京ドームの隣り、後楽園遊園地がモデルだと思われる。後楽園遊園地の観覧車は、高さ45メートル。ゆたっりと園内を見渡せる観覧車だ。

ところで、ギネスブックに登録されている、世界一高い観覧車をご存知だろうか。実は日本にあるのだが、それは、よこはまコスモワールドの大観覧車で、車輪の直径100メートル、台座の高さを合わせると、112.5メートルの高さになる。横浜のシンボルのひとつとして、カップルにも人気のスポットだ。

ところがである、さらに高い観覧車が、これまた日本に存在するのだ。そう、お台場パレットタウンの大観覧車だ。車輪の直径は、100メートルと同じだが、台座を合わせると115メートル。ギネスブックには登録されていない、真の世界一といえるかもしれない。もっとも2000年以降には、日本でも、海外でもさらに大きな観覧車が企画されているらしい。

ドンクラマメチシキ

クリアーへのヒント!!

このゲームは、声をたよりにツボを探し当てるゲームなので、恥ずかしがらずにボリュームを大きくしましょう。声の指示は、いくつかのパターンがあります。基本的には、ツボ（そこ～）に遠い位置から、ずっと～→もっと～→少し～→もうちょっと～→もうちょっとだけ～、と変わっていきます。また、指示は、上下左右の4方向しかないため、右斜め下などの場合、「もっと下、もっと右、もっと下」と言われます。そうゆう時は、1度○ボタンを押したあと、下を押し、右を押してから○ボタンを押して位置を確かめると、時間が短縮できます。

ツボを見つけてからのボタン連打は、速く押すこと。それ以外にありません。ただ

し、ツボを探してから押すのではなく、近づいてきたらボタンを押す準備を始めておけば、すぐに連打を始められます。

会社もやめて家もすて北へ北へ――

寒いわ種男

NEXT：インディペンデンス・ベイ▶▶▶

第一章　種男の章

第三話

東京湾大炎上

観覧車の爆発により飛ばされた種男の前に、巨大なUFOが出現。娘・リリカとの約束を守るため、砲台へと乗り込む。その後、なんとかUFOを救ったものの、ミサイルの直撃により、夜の海に投げ出されてしまう。偶然通りかかった船に助けられ、一命を取り止めた種男の前に、再び峰子の魔の手が忍び寄る。無事家にたどりつけるのか？

第三話　東京湾大炎上

インディペンデンス・ベイ

家族のために戦う！ それが男の生きる道

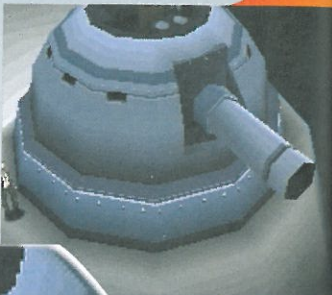
いやー、死ぬかと思いました。下が海なのが幸いしましたね。でも、なぜ峰子くんは、爆弾など仕掛けたのだろう。許されぬ恋に身を焦がし、あんな行動に出てしまったのだろうか。まぁ、ちょっと道草をしたと思って、家に帰りましょう。しかし、なんだか騒がしいですね。飛行機やヘリがやたらと飛んでいますが。

んっ、電話だ。おお、リリカ、どうしたんだい。なになに、それは大変だ。よし、この砲台を拝借しよう。私も昔は、サンダース軍曹に憧れ、共に戦場を駆け巡ることを夢見た男。砲台の操作くらいできないことがあろうか？　いやできる。娘の願いをかなえるため、日本の未来を守るため、UFOは私が守る。

リカ「お父さん、あたしよ。

←おっ、このメロディーはリリカだな。どうしたんだい、リリカ。おばあちゃんの誕生会のことだろうか？

→ソレハ大変ダ！　ちょうどいい所に、ちょうどいい物があるじゃないですか。ひとつやってみますか

ルール!!

どかどかいっとけ！　ボタン連打。UFOをミサイル攻撃から守れるため、方向キーで照準を合わせて、○ボタンでミサイル発射。UFOにミサイルが当たると余裕度ダウン。制限時間内、UFOを守り抜けばクリア。自分にミサイルが当たると一定時間操作不能。しか～し、クライシスメーターには関係ないので、無視、無理、無駄！

←照準を合わせて、打って、打って、打ちまくる爽快なステージ。男・種男、娘とお風呂に入るため、地球防衛軍と戦うことも厭わず!!

リリカの側から見ると…タシカニ大変ダ！

このゲームは、4人の主人公のストーリーが、密接に絡み合っている。この「インディペンデンス・ベイ」では、それが分かるシーンが登場。リリカから電話を受けた種男のセリフ「ソレハ大変ダ！」。「大変」な内容は、リリカの章「無知との遭遇」で明らかになる。リリカから発せられた言葉は、「もう一緒にお風呂入ってあげない！」。それは確かに「ソレハ大変ダ！」となるのも納得できる。

→数ある「とんクラ」の驚きの中でも、かなりの衝撃だ。女子高生とお風呂に入れるなんて羨ましいかぎり

突如、世界各国の大都市上空に出現した巨大UFO。それは2日後、唐突に人類に対して攻撃を始め、地球の主要都市は壊滅的打撃を受けた。時の米大統領（プルマン）は国防長官から40年前に捕獲した宇宙船の情報を得ると同時に、コンピュータ技師（ゴールドブラム）の発案を受けて、異星人たちへの反撃を試みる。

御都合主義なシナリオと、大統領自らが戦闘機に乗って戦う場面などで物議をかもしたSF映画。タイトルは米独立記念日の意であり、略して『ID4』と呼ばれた。

インディペンデンス・デイ
INDEPENDENCE DAY
（96年／米映画／145分）

監督：ローランド・エメリッヒ／出演：ビル・プルマン、ウィル・スミス、ジェフ・ゴールドブラムほか

the Original

地球の未来よりも娘とお風呂!!

峰子の残した爆弾により、観覧車は大爆発。投げ出された種男は、健闘虚しく海に落とされてしまう。陸に上がった直後、リリカから電話を受け、マザーUFOを守ることを決意。傍らにある砲台は、UFO攻撃のために地球防衛軍が設置したものだ。その砲台に乗り込み、次々とミサイルを打ち落とす。しかし、UFOへの攻撃は、海から、空から、次第に熾烈さを増していく。遂には、種男の乗る砲台にも攻撃が行われ始めた。ミサイルにさらされながら、マザーUFOを守るため、娘とお風呂に入るという至福の時間を守るため、種男は戦い続ける。

「ふむ、ふむ。操作法は会社の機材とあまり変わりないですな。帝都開発が誇る、機材操作のエキスパートを自負するこの私。砲台の操作とて例外ではないのです。この五月蝿い蝿どもが、我が魂の咆哮を受けてみろ！　失礼。ちょっと、興奮してしまったようです。」

なんとかUFOへの攻撃を防ぎ切った種男であったが、横からの攻撃に、砲台は木っ端微塵！　爆風に吹き飛ばされた種男の運命やいかに!?　今度こそは海の藻屑と消えてしまうのか!!

↑砲台の操縦は始めてですが、こんなかんじでしょう

↑リリカのためにもUFOへの攻撃は許しませんよ

沿岸砲台とその役割について

航空機が発達する前、海上から来寇する敵の軍艦を攻撃するのは沿岸に配備された砲台の役目だった。地上に配置された砲台は、軍艦のそれと違って安定した射撃が可能で、より威力の高い砲を使えたことから砲台の役割は高く、第二次世界大戦頃までは地上砲台対軍艦の戦いは砲台に分があるといわれていた。しかし、航空機の発達と軍艦の砲力、照準技術の工場に伴い、固定された砲台は発見される逃げ道がないため、優位はあっけなく崩れてしまうのだった。

ところで日本の首都・東京を望む東京湾にも江戸時代末期から対海上用の砲台が作られていった。現在フジテレビの社屋があるお台場の台場は、砲台を意味する言葉であり、かつては東京湾防衛の砲台が置かれていた。また、東京湾の入り口の浦賀水道には両岸に大小200門以上の砲が配置され、さらに海峡のなかに人工島を建設して来寇する敵艦に対する要塞を建設していた。しかし、これらの要塞も軍事力の発達と共にその価値を失っていったのである。

ドノクラマメチシキ

クリアーへノヒント!!

このゲームは、上下左右に照準を動かし、○ボタンでミサイルを発射する。しかし、上下左右に大きく動かしすぎると次の対応が遅れ、結局はミサイルを打ち逃してしまうことが多い。そこで、上下の位置はあまり動かさず（写真のように、UFOから少し下の位置）、左右にのみカーソルを動かし弾を発射する。また、敵ミサイルは、正確に照準の中央にある必要はないので、○ボタンを連打しながら、方向キーを左右に動かすのがオススメ。余裕度がダウンするのは、マザーUFOにミサイルが当たったときだけなので、砲台に攻撃が集中する時間帯を除けば、自分に飛んでくるミサイルは、無視していてもかまわない。

↑ぎょえ〜、やっぱりこうなるのか〜、おたすけ〜

↑それはまずい、横からの攻撃はまずいですよ

NEXT：いまさらタイタニック▶▶▶

一家の大黒柱、これは水柱、そして私は人柱！

はぁ、またしても飛ばされてしまいました。今日はつくづく災厄が続くようですね。おばあちゃんの誕生日は、無事に帰れたことがありませんね。でも、まぁ、リリカとの約束は果たせたのでよしとしましょう。偶然通りかかった船の船長はいい人のようですし、のんびり帰るとしましょうか。んっ、これは？　栓のようですが…、なぜこんなところに栓が？　水中を覗くための覗き穴でしょうか。人間は、くさいと分かっていてもにおいを嗅いでしまう。追われると分かっていても逃げ出してしまう。そして、何かを塞いでいると分かっていても、栓があったら抜いてみたくなるのが人情。いや、むしろ栓も抜かれたがっているはずです。

「うわあああああああああああああああああ！」

「な、なんてことを!!」

水を溜めるな、水を掻き出せ！　時間と共に溜まっていく水を掻き出し、船が沈没する前にゴールしろ！　距離メーター0でクリアだ。○ボタン連打でバケツに水を溜め、×ボタンで水を捨てる。栓が抜けると、吸い上げられた障害物が振ってくるぞ。方向キーで、傘をさして身を守れ！　障害物に当たると一定時間行動不能。なお、船長は回避不可。

←始めに種男を拾ったのが不幸の始まり。しかし、取り扱い説明書の船長は、髪の毛が生えている。いつも愛用している発毛ブラシが効を奏したか？

←「船が沈んじまう」なんて言ってますが、倒れないバイクがないように、沈まない船もないんじゃないですかね。口には出しませんけど

←ハイ、ハイ。分かりました。水を汲み出せばいいのでしょう。でも、なんで傘が必要なのでしょうか。今日は雨降ってませんが…

第三話　東京湾大炎上

いまさらタイタニック

1912年4月10日、豪華客船タイタニックは英から米に向けての処女航海に出港した。乗客の中にいた画家志望のジャック（ディカプリオ）は、船内で出遭った名家の令嬢ローラ（ウィンスレット）と恋に落ちる。しかし彼女には婚約者がいた。そして4日後、船は氷山に衝突、世紀の悲劇といわれた沈没劇が起こる。

実際に北大西洋上で沈没した豪華客船を舞台に、その船内で起こった5日間のドラマを描いた映画。本編はアカデミー賞11部門を受賞し、大ヒットを記録した。

タイタニック
TITANIC
（97年／米映画／189分）

監督：ジェームス・キャメロン／出演：レオナルド・ディカプリオ、ケイト・ウィンスレットほか

the Original

今日の海上の天気は、曇り時々オヤジ

誘惑に負けて、栓を抜いてしまった種男。その代償は、大きかった。溢れ出る水のため、船は今にも沈没してしまいそうだ。「わしは栓を押さえているから、お前が水を汲み出せ」そう言って船長は、応援とも罵声ともつかぬ声をあげている。水を汲んでは外に捨て、また水を汲んでは外に捨てる。じょじょにではあるが、船の中の水も減ってきたようだ。そのとき、船長の声が消えた。振り返ると水が噴出し、船長の姿はない。微かな声を聞いて上を見上げると、まさに船長が落ちてくるところだった。

←そら、早く汲み出せ。船が沈んじまったら、この夜の海の中、まず助からねぇぞ

ところによって、傘が必要になるでしょう

これは大変なことになりました。まさかとは思いましたが、本当に水を止めるためのものだったんですね。男子たるもの、自分の不始末は、自分でけじめをつけるもの。このバケツで見事沈没を防いで見せましょう。それにしても、この傘は、いったい？　んっ、船長の声が、上空から。はっ、また栓が抜けてしまったのですね。あわわ、水と一緒に魚やごみが降って来るぞ。この傘、これで身を守るわけですね。そうと分かれば、もう大丈夫。今度は私が言いましょう。大船に乗ったつもりでいてください。

↓こらー、何逃げてるんだ。お前のせいで船が沈没しちまうじゃねぇか！　ここは船の上、逃げ場はねぇぞ

このシーンは!?

東京ドームの容積って？

よく水の容積を量る時に使われる東京ドーム。しかし、実際に東京ドーム1杯分というのは、どれくらいの量になるのだろう。東京ドームの容積は124万立方メートルで、武道館の約13倍に相当する。仮に縦、横、深さが共に1メートルのお風呂があるとすれば、そのお風呂124万杯分ということになる。また1立方メートルは1000リットルとなり、1240000×1000なので、1240000000リットルになる?????????????????とにかくいっぱいだ。もう少し生活に密着した数字にしてみよう。平均的な4人家族の1ヶ月のシャワー使用水量は、5立方メートルだそうだ。つまり、4人家族が、東京ドーム1杯分の水をシャワーだけで使うとすれば、2万年かかる計算になる。本当？　計算の好きな人は、いろいろと数字を当てはめて見ると面白いだろう。

ドンクラマメチシキ

クリアーへのヒント!!

○ボタン連打で水をため、×ボタンで汲み出すこのゲーム。基本的には、水をバケツいっぱいにし、それから捨てるのが好ましいが、メーターがいっぱいで、今にも「とんクラちゃん」が噴出しそうなときは、少しづつでも水を捨てた方がよい。捨てた水の分は、ちゃんとメーターが減るので、少し余裕ができたら、またバケツいっぱいに水をためればよい。障害物を避けるタイミングは、種類によって違うが、すぐに落ちてくる、黄色の長靴に注意すれば特に問題ないだろう。障害物に当たるとためていた水がなくなってしまうので、ガード不能の船長が飛ばされたときは、欲張らずに水を捨ててしまうのが賢明だ。

好奇心旺盛な棚祭家 栓があったら当然抜く

棚祭家の人々は、基本的に好奇心が旺盛。不思議なものを見ると触らずにはいられない。その棚祭家の3人がお世話になったポンポン船には、不幸にも不思議な栓が付いていた。船長が3人を拾ったのは偶然だとしても、3人が栓を抜いたのは、やはり必然だろう。ハチャメチャに展開していく「とんクラ」だが、実は、棚祭家とも秘密結社とも無関係にもかかわらず、事件に巻き込まれてしまったのは、この船長だけなのであった。

←さすがに3回も抜かれれば直すのでは？

まずは種男

栓は抜く。棚祭家の基本。そのために危険にさらされても、放っておくことはできない。お風呂の残り湯で、洗濯をしない家なのかもしれない

ツヨシもまた

おとなしそうに見えるが、やはり棚祭家の一員だ。不思議なことは放って置けない。驚き方の基本はできてきたが、右足の角度がまだまだ半人前

リリカだって

血が繋がっていないとはいえ、やはり親子。驚いたときのポーズが種男とうりふたつだ。一緒にお風呂に入ることといい、仲のよい親子です

NEXT：暴走通勤快速▶▶▶

第三話　東京湾大炎上

暴走通勤快速

列車も恋も走り出したら止まらない

今日は、いろいろなことがありました。峰子くんが、あそこまで思いつめているとは。「好きな人と一緒になれないのなら、いっそ私の手で殺してあげる」という心境なのかもしれないですね。明日会社に行ったらやさしく声をかけてあげましょう。「何を悩んでいるんだい。今すぐ私の胸に飛び込んで追いで」これでは逆効果か？断固とした態度をとるべきか？

はっ、今のは峰子くん。なんだって、この電車に爆弾を仕掛けた。こりゃいかん。なんとかしなければ。報道24時で、ロス市警爆弾処理チームの特集をビデオにとったほどの私。なんとかできるでしょう。ふむ、ふむ、このいくつかのボタンの組み合わせで、時限装置を解除するみたいですね。しかし、どこから押せばいいか分かりませんが…。

→爆弾を解除するにはどうすればいいのだろう

列車は暴走を続ける！あれ、他の乗客は!?

不二峰子によって仕掛けられた爆弾により、暴走を続ける列車。種男は、勇敢にも爆弾の解除を試みる。あれっ、他の乗客はどこに行ってしまっただろう。確か最初に逃げ惑う乗客がいたはずだが。駅員たちは、冷静にブレーキ故障を告げれいるが、本気で考えるとちょっと怖い感じ。

アラスカの刑務所から凶悪犯（ボイト）と若い囚人の二人が脱獄、豪雪の中を機関車に乗って逃亡する。だが逃走の途中で機関士は死亡、列車は非常停止手段もなくしたまま、時速150キロで暴走する事態に陥る。一方、刑務所長は彼らの追跡を開始した……。

故・黒澤明監督による脚本をアレンジして映画化したアクション作品。凍てつくアラスカの大自然の中を失踪する鉄塊の中で繰り広げられる凄惨な追跡劇が、絶妙のコントラストを与えていた映画だといえるだろう。

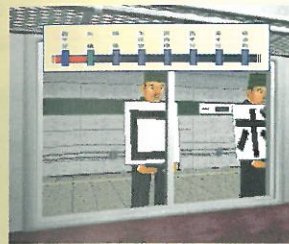
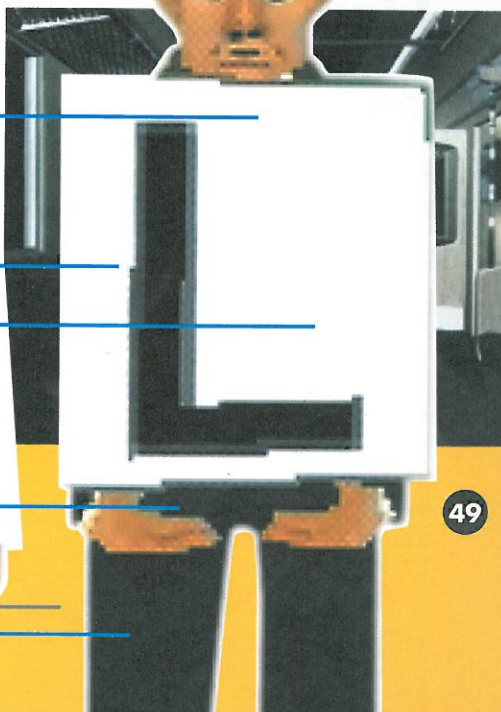
暴走機関車

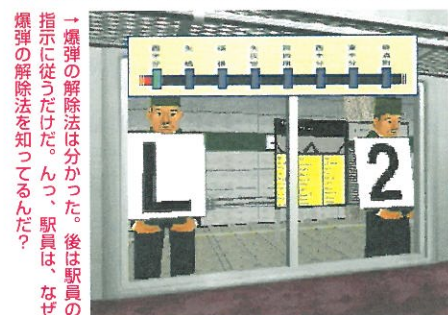
RUNAWAY TRAIN

（85年位／米映画／110分）

監督：アンドレイ・コンチャロフスキー／出演：ジョン・ボイト、エリック・ロバーツほか

the Original

勇気凛々、危機一髪！　爆弾を解除しろ!! 爆発排除のため、駅員が表示するメッセージを読み取れ！　駅ホームの駅員が持っているパネルの指示通りに方向キーかボタンを押して爆弾を解除しろ！　8問正解でクリア。入力ミスで余裕度ダウン。すばやく入力すれば、余裕しゃくしゃく！　キメポーズもイカすナイスミドルの真骨頂!!

←列車に爆弾が仕掛けられたわりには、冷静な駅員たち。鉄道員とは、雨の日も雪の日も、家族に不幸があった日もホームに立つものなのだ。ネタが違う？

帰宅とは、クライシスの連続と見つけたり！

峰子の残した爆弾を必至に解除しようとする種男であったが、暴走する列車から、駅員の持つパネルを読み取るのは困難を極めた。時間ばかりが過ぎていく感覚が種男を襲う。汗に濡れた手をぬぐい、全神経を集中するのであった。

→爆弾の解除法は分かった。後は駅員の指示に従うだけだ。んっ、駅員は、なぜ爆弾の解除法を知ってるんだ？

やりすぎだ、やりすぎだぞ、峰子くん。いくら私といえ、2回も爆弾を仕掛けられれば困りもするぞ。明日出社したら、言ってあげなくてはなりませんね。「私には、妻も子供もいる。君に用意できる席は、愛人しか残っていないが、それでも私についてきてくれるかい？」おっと、とりあえず、爆弾を解除しなくては。

○を4回、□を1回、×を4回と。これでいいはずだ。次の指示はなんだ？

「干支の哺乳類の数だけボタンを押せ」

干支の哺乳類？　えーと。いかん、ギャグを言っている場合ではない。しかも寒い。「西向く侍」だから、これもちが～う。鯨は哺乳類か、おやつは500円までと。家に着くまでが遠足だから。私は何の話をしているのだ～～。

↑このキメポーズ。我ながら惚れ惚れしますな

ふー、やっと爆弾が解除できました。おっ、まだ駅員がボードを持ってますね。なに、なに、ブ・レ・ー・キ・故・障。へっ、ブレーキ故障。あわわわわわわ、やっと家に帰れると思ったのに～～～～～～～～！！！！！！！

動体視力に磨きをかけろ!!

動体視力を鍛えるなら、理論はいらない。実践あるのみだ!!

まずは近くの踏切へと足を運び、通過する電車の窓を見る。そこから見える車内の様子を、事細かに把握することから始めよう。そう、暴走通勤快速と逆の状態で動体視力を鍛えるのだ。一流の人物になると「ああ、3両目の右から5人目、その左側の窓に立ってたヤツね。アイツ、新聞のアダルト紙面よんでたよ」とか、まるで大嘘とも思えることを平然と言ってくる。

さすがにそこまでは、という人は、回転するCDをじっと見つめてラベルの文字を読めるようになるまで鍛えるのだ。ただし、あまり長時間やっていると、気分が悪くなったり、突然、神の声が頭の中でこだましたりと何かしらの弊害が出てくるので程々にしよう。付け加えておくが、いくら動体視力を鍛えたとしても、見た者を一瞬で忘れてしまうとあまりイミがない。特に言葉のひとつひとつを覚えて、さらにそれを言葉にするという作業は動体視力だけでは不可能。要は「頭も鍛えろ」ってコト。

種男の章の最大の難所のひとつ。駅員の持つパネルを覚え、ボタンかキーを押すわけだが、「救命野郎Aチーム」のように、不正解だと次の問題に進むわけではない。1問でも正解できないでいると、そのままゲームオーバーになってしまう。しかも、ボタンの受け付け時間はあまり長くないので、問題を正確に覚え、すばやくボタンを押そう。ここでは、特に難しい6問目以降の問題を掲載したので、よく覚えてほしい。1度ボタンを押し、不正解になった数を覚えておき、次の入力で正解するという方法もあるが、余裕度がダウンするので、あまりオススメはできない。問題を見逃したときなどの最終手段として覚えておこう。

6駅目

○ボタンを1+2+1+2回押し、×を押せ！
L2ボタンを2+2+1+3-2回押し、×ボタンを押せ！
↑キーを20-5-3-2-1回押し、×ボタンを押せ！
□ボタンを20-3-3-3-3回押し、×ボタンを押せ！

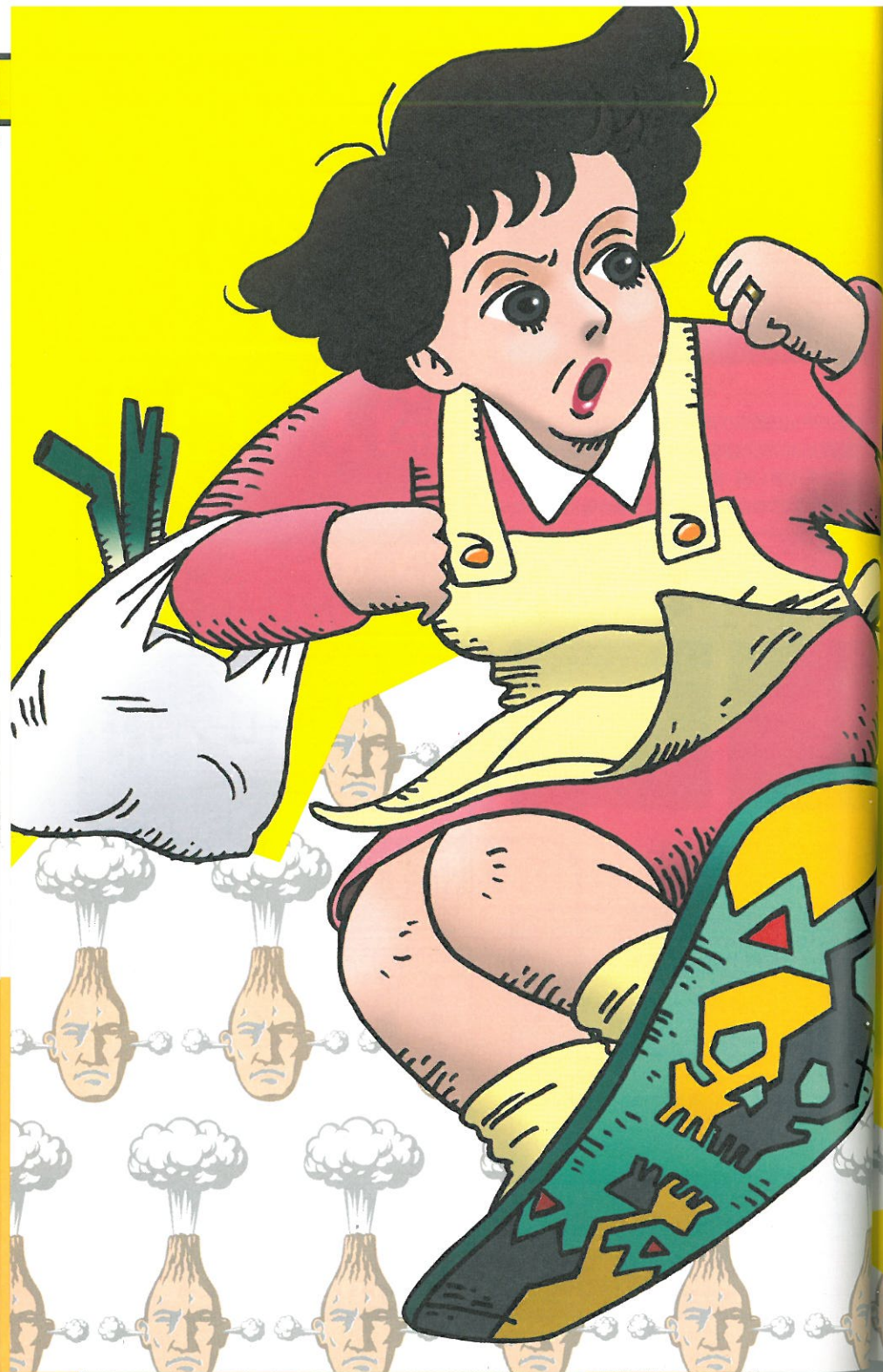
7駅目

○ボタンを太陽系の惑星の数押し、×ボタンを押せ！
□ボタンを十二支のホ乳類の数押し、×ボタンを押せ！
↑キーを五角形の対角線の数押し、×ボタンを押せ！
△ボタンを棚祭ツヨシくんの年齢の数押し、×ボタンを押せ！

8駅目

○ボタンを回という漢字の数押し、×ボタンを押せ！
□ボタンを国という漢字の数押し、×ボタンを押せ！
△ボタンを目という漢字の数押し、×ボタンを押せ！
○ボタンを金という漢字の数押し、×ボタンを押せ！

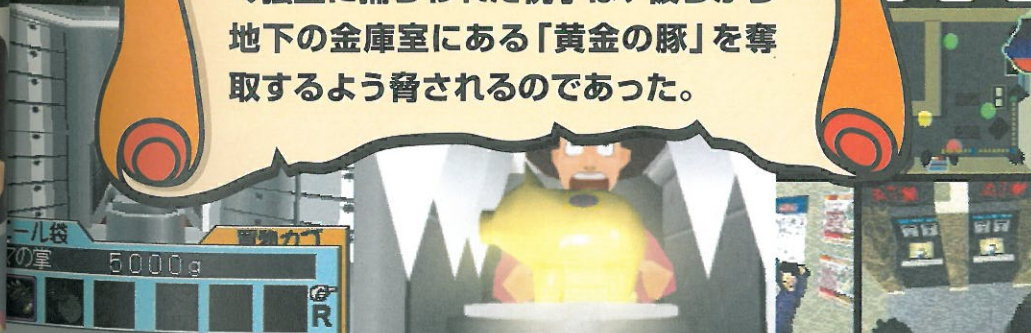
NEXT：Congratulations▶▶▶

第二章
悦子の章

第二章　悦子の章

第一話

主婦は見ていた

棚祭家の主婦・棚祭悦子は、義母の誕生会に出す料理の材料をそろえるため買い物に出ていた。しかし、その途中でお金をおろすために銀行へ立ち寄ったところ、そこはちょうど銀行強盗に襲撃されている最中だった!!　あえなく強盗に捕らわれた悦子は、彼らから地下の金庫室にある「黄金の豚」を奪取するよう脅されるのであった。

ルール!!

出口までたどり着け！　激しく○ボタン連打で、そぉーっと前進。強盗に見つかると失敗。見つかりそうになったら、×ボタンを押してバックだ。監視カメラから強盗の位置を推理しろ！　レーダー画面で、強盗の色が黄色になったら注意信号。赤の時に飛び出しっているとゲームオーバー!!　えびす銀行は、トイレの中も監視中だ!!

←監視カメラの設置位置は、小池さんが決定したもの、かどうかは分からないが、トイレや更衣室にカメラを設置すると後が大変！　ねっ○○○さん

第一話　主婦は見ていた

狼たちの午後いち

主婦緊迫!!　銀行強盗の魔の手から決死の脱出行!!

昼下がり奥様劇場「棚祭家の人々」第１話

棚祭家の主婦・棚祭悦子は街を歩いていた。義母・タネの誕生会のための買い物をしていたのだ。再婚である悦子と義母の間は、世間で言われているような嫁姑の関係とは程遠いものであったが、かといって彼女の誕生会の料理の手を抜くわけにはいかなかった。彼女は、夕飯をすき焼きにすべく買い物を続けていた。

しかし、彼女の運命は偶然立ち寄った銀行のロビーで変転する。銀行の中は、機関銃を持つ覆面姿の一団によって占拠されていたのだ。幸い彼らに見つからずに物陰へ隠れることができた彼女は、こっそり入口へ。「だって、お義母さんとの仲が気まずくなったら困るじゃない!!」

↑それは主婦の日常を破壊するには過ぎた光景だった

↑悦子の行動はすべて監視カメラに捉えられていたのだ

↑主婦と強盗と機関銃。驚く悦子の脳裏に去来するのは

巨大都市ニューヨークのマンハッタン。そこで、白昼の銀行に押し入ったソニー（パチーノ）とサル（カザール）は強盗に失敗。銀行員を人質にとり、警察相手の篭城戦に入る。警官隊が銀行を包囲する中、ソニーは意気揚々と警察側に要求を出していくが、やがて彼らの射殺が決定される……。

今やハリウッドでも名優の位置にいるパチーノが若かりし頃に出演した出世作。性格俳優とも言われる彼の熱演が緊迫の連続シーンを生み出した名作である。

狼たちの午後
DOG DAY AFTERNOON
（75年／米映画／125分）

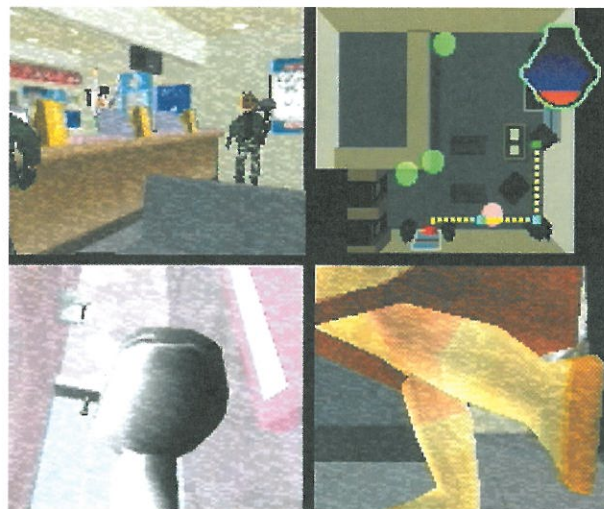
監督：シドニー・ルメット／出演：アル・パチーノ、ジョン・カザール、チャールズ・ダーニングほか

the Original

えびす銀行24時!! 警備カメラが捉えた追真の映像!

昼下がり奥様劇場「棚祭家の人々」第2話

銀行内に立てこもる3人の強盗たちの動きに注意しながら、悦子は忍び歩く。彼らが時折見せる何気ないしぐさが、彼女の注意を喚起して物陰へと押し返す。このままここにいても、彼女が見つかるのは時間の問題だろう。ドアは角を回ってすぐの位置だ。いつもは何気ない入り口が、こんなに遠いことがあっただろうか? 無限に思える時間を越えて入り口へたどり着いた時、悦子は手を合わせたこともない神に祈りをささげたい気持ちになっていた……!!

しかし、彼女の信仰心は自動ドアの向こうから現れた人物によって打ち砕かれる。そこには狼の覆面をかぶった人物…銀行強盗の仲間だったのだ。「ほら、やっぱりこんなことじゃないかと思ったのよっ…!!」

↑わずか10数メートルの逃避行を続ける悦子。彼女の運命はカメラのみが知る

↑さりげない仕種が悦子を緊張させる

↑果たして悦子は無事に出られるのか

監視カメラで見られている

防犯として監視カメラが設置されているところはたくさんある。銀行、スーパー、コンビニエンスストア……商売を行う場所の大半で、監視カメラが目を光らせているのです。悪いことをしようものなら、記録映像として証拠として採用されたり、最悪の場合、全国ネットで映像を放映されたりします。このように監視カメラは防犯になくてはならない、重要なアイテムとなったワケです。しかし、世の中にはそれを悪用する人もいるモノで、悦子さんが強盗から逃げるときに、監視カメラの映像に「トイレ」が映っていました。これは「のぞき」ですね。監視カメラをのぞきに使うなど、言語道断です。ただ、カメラのアングルから推測すると「隠し撮り」の気配がします。ということは、隠しカメラを監視カメラの配線と結線して、監視室かどこかで覗いていたというわけですね。

このように監視カメラも万能ではないということです。え? なんでそんなことに詳しいかって?……ダッ(ダッシュで逃走)。

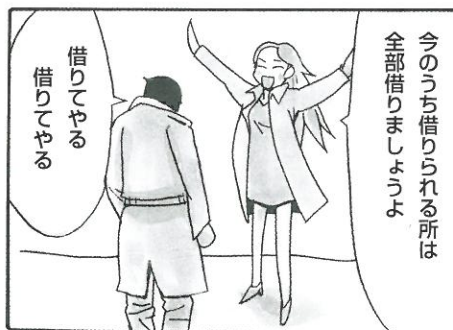
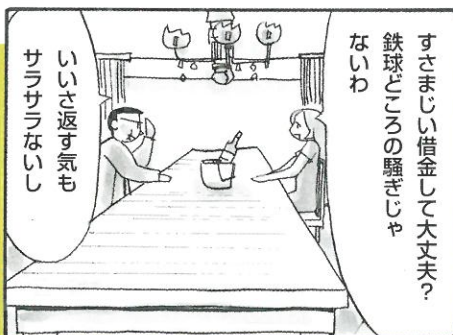
ドノクラマナチシキ

クリアーへのヒント!!

まずは物陰にいる状態で銀行強盗の状態をチェック。強盗の位置を示す丸印が、緑いろの時は動いても安全で、黄色は注意、そして赤い時に動いているとその強盗に見つかってしまう。丸印が黄色→赤色に変色するパターンは決まっているので、赤が緑に戻った時が飛び出すチャンスだ。後は運を天にまかせてボタンを連打しよう。点線で示された移動経路状の点までたどり着けば一息つけるぞ。そこまでの距離が半分以下の時に、銀行強盗の丸印が黄色くなったら×ボタンで戻ること。半分以上進んでいるならボタン連打でなんとか切り抜けられるはずだ。最後のカウンターにいる強盗は動かないので、動向に常に気をつけること。

警備員の日記より ○月×日

閉店間近になってちょうど緊張の解けかけていた時にそれは起こった。狼の覆面を被った不審者が3人、機関銃のような武器を持って押し入り、その場にいた行員とお客様を瞬時に人質にとって立てこもってしまった!! どうしよう? 警報を鳴らしたいところだけど犯人を刺激するのは問題だし、犯人が持ってる武器に俺一人じゃ太刀打ちできないし…。とにかく警察へ行こう! と思ったら、買い物袋を下げたおばさんが何も知らずに入ってきた。おばさんは犯人に見つからないように、うまく入り口まで逃げたんだけど結局捕まってしまった…ってそうだ、警察にいかなきゃ……。

←マークは変色する場所がほぼ決まっている。犯人達の行動パターンを覚えないとクリアできないだろう

NEXT:目方でポン!! ▶▶▶

第一話　主婦は見ていた

目方でポン！

主婦緊迫!!　銀行強盗の魔の手から決死の脱出行!!

昼下がり奥様劇場「棚祭家の人々」第3話

銀行の自動ドアまで逃げ延びた悦子は、後から入ってきた強盗に鉢合わせ、結局捕まってしまう。男らしい屈強な強盗2人に両脇を抱えられ、銀行の奥へと連れ去られる悦子。彼女は必死に抵抗しながらこの後のことを考えていた。「ごめんなさいお義母さん、ツヨシ、リリカ、そしてあなた…ついでにペロ……。」

いったいどうしてこんなことになってしまったのだろうか？　思いをめぐらす悦子の頭の中には一言、「偶然」という言葉だけが、色を変え、形を変え、書体を変え、さらにはローマ字で「GU-ZEN」となったり、最後には「accident」と英語になってみたりなんかしながら、くるくると回りつづけていた。思えば、彼女の人生は偶然の重なりで出来ているようなものだった。ツヨシを生んだも、平凡なサラリーマンの種男と結婚したのも、今思えば偶然の産物だった。もしかしたら、女として生まれて来たのも悦子という名前になったのも、いや、彼女の存在そのものが偶然で成り立っているのかもしれない。強盗に捕まったショックで錯乱したのか、悦子は訳のわからないことを考えながら銀行の奥へ、彼女のような主婦なら一生縁がないであろう場所へと連れて行かれていたのだった。この先にあるものが、平凡な彼女を非日常へ連れていくのもまた「偶然」なのかもしれない。

↑強盗に銀行の奥へと連れ去られる悦子。この先には…

↑黄金色に輝く豚と主婦、そしてトゲ。主婦絶体絶命!!

お昼時に放映されていた帯番組で、「お買い物」系の番組に属するものであった。出演者は夫婦で登場し、奥さんの目方（体重）に会うよう品物を選んでいくという番組。近似値（-3kg以内）であればその商品がもらえ、ピタリであればハワイ旅行がもらえた。今ではハワイ旅行自体も珍しい商品でなく、買い物番組の人気衰退ということもあって、いつのまにか番組自体も終了してしまったようである。

目方でドン!!
（日本テレビ・読売テレビ系）

the Original

重さを合わせろ!!　黄金の豚と同じ重さになるように、買い物カゴから選んだ品物をスーパーのビニール袋に移せ！　L／Rボタンで買い物カゴとビニール袋が入れ替わる。○ボタンで品物決定。選べる品物は6個以内。□ボタンで重さの差が分かる。カゴの大きさと中身の品物が合わないが、大人なら広い心で対処。時には、見てみぬふりも重要!!

←クマの掌、水牛の角、ベレッタマガジン、世界樹の葉まで。悦子に揃えられぬ食材はなし!!　しかも夕食のおかずは"すき焼き"。肉は原始肉を使う？

えびす銀行24時!!　警備カメラが捉えた追真の映像!!

→台座に置かれたブタを前に、買い物袋を探る悦子。台座が重さを感知してトゲを動かすなら、同じ重さを台座に感知させたままにすればいい。そう思ったかはわからないが

→どこをどう切っても平凡な主婦である悦子。彼女に銀行の厳重なセキュリティを破ることは出来るのだろうか？　もし失敗すれば、それは確実に死へつながるだろう…

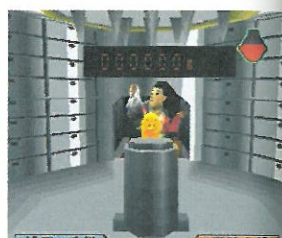
昼下がり奥様劇場「棚祭家の人々」第4話

銀行強盗が悦子を連れてきたのは、銀行地下の大金庫の中だった。悦子はいつも使っている銀行の地下にこんなものがあったなどとは、当然のことながら思わなかった。強盗の縛めをとかれた悦子は2人から金庫の奥へ行くよううながされる。悦子が入ると、6畳ていどの空間に白い台座があり、さらにその上には黄金に輝くブタの像が置かれていた。強盗はこのブタを彼女に取ってこさせようとしているのだ。悦子は台座の上のブタに手を伸ばす。しかし、その手がブタを台座から引き離した瞬間、天井から無数のトゲが落下する!!　間一髪、ブタを台座に戻すトゲはもとあった場所へ戻ったが…。「ダメよ。こんなんじゃ取れっこないわ!!」

天井に剣山!!　銃口に脅される主婦は絶体絶命!!

昼下がり奥様劇場「棚祭家の人々」第5話

悦子は決心した。「台座は重さに反応している。なら重しをすればいいじゃない!!」彼女は買い物袋から重しになる物を出し、台座に置き始めた。しかし、平凡な主婦である彼女がなぜこんなことを思いついたのだろうか？　それもまた、「偶然」のなせる技なのかもしれない。

→金のブタと同じ重量を台座の上に置き、見事セキュリティを破った悦子。しかし、彼女はこの材料でどんな「すき焼き」を作ろうというのだろうか？

高級宮廷料理「満漢全席」

悦子のカゴの中に「クマの掌」というものがある。本当に食べ物かと思う人もいるかもしれませんが、中華料理などでは、実際に使われる食材のひとつです。

クマの掌というと満漢全席のことをを思い浮かべる人もいると思います。満漢全席とは、ラストエンペラーでも有名な、中国の清朝の高級宮廷料理のことです。清朝は、満州出身の王朝で、出身地である満州と、王朝のある漢（土地でいうところの中国と考えてください）の、つまり満漢両方の美味しい食べ物や珍味を集めた最高級の料理のことです。満漢全席は、祀宴、尊宴、燕宴、囲宴の4つに分かれ、少なくても30品目、多ければ160品もの料理を、延々と2日間に渡り食べつづけるというものだそうです。

伝えられる話によれば、あの有名な西太后は大変なグルメで、満漢全席は、西太后のご機嫌をとるためのものでもあったらしい。西太后には、訪問先であっても、常に100人もの料理人が待機していたということです。

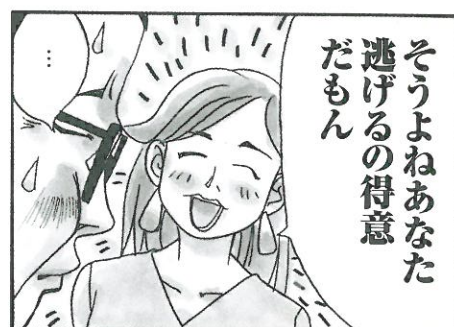
ドンクラマメチシキ

クリアーへ！ヒント!!

重量をぴったり合わせる秘訣は、「端数を合わせる」ことだ。百単位までの重量は、それらしいものを積んでいけばうまくいく。しかし下の桁、とくに一の位にある「3」や「4」といった数字にあった物をきっちり置かないとうまくいかないのだ。端数の目方のある物はそれほど数はないので、たとえば3の倍数なら「やくそう」、2の倍数ならといった感じでそのアイテムをすばやく見つけ出していこう。また、台座の上には6つしかアイテムをのせることができないことも頭に入れておきたい。Rボタンで買い物袋へアイテムを戻すのは結構なタイムロスになるのだ。最初は千単位の重さがある物で重量を稼いでいくこと。

黄金のブタ盗難事件 金庫にあった証拠を公開

（適苦羅新聞○月×日付朝刊より）

機関銃などで武装した強盗が銀行内に押し入り、地下の金庫室に置かれていた「黄金の豚（△万円相当）」を奪って逃げた事件で、警察は×日、現場の金庫室に残されていた証拠品を公開した。証拠品は以下の表に示されるように、現場付近の商店街で購入できる非常にありふれたもので、捜査側は「購入者の特定は非常に困難」としながらも、入手経路の確認を急いでいる。また、銀行内に捕まっていた行員からは、後から入ってきた犯人グループのリーダー格と思われる人物といっしょに、エプロン姿の女性が地下の金庫室へ向かったとの証言もある。

品名	重さ・g
クマの掌	5000
水牛の角	4000
原始肉	3000
タイ	2000
白菜	1500
大根	650
キャベツ	580
ポーション	560
ベレッタマガジン	450
サバ水煮缶詰	380
カレー	340
長ねぎ	320
トマト	230
ジャガイモ	220
鯵の開き	170
玉ねぎ	160
ニンジン	140
世界樹の葉	59
温州ミカン	50
ティッシュ	44
やくそう	33
オオバ	11

NEXT：黄金の豚▶▶▶

第二章　悦子の章

第二話

エツコS・O・S

見事、黄金の豚の奪取に成功した悦子だったが、銀行強盗達は彼女を解放してくれなかった。しばらく後、悦子が目を覚ますとそこは銀行強盗達のアジトだった。そこで彼女は黄金の豚の秘密を解くことに成功するが、その後のアクシデントでアジトが爆発!!　彼女はスノボで強盗達から逃げるハメに。逃げる彼女の行く手には谷が…!!

↑一見単なる置物だが、実はトンでもない代物だった!!

ルール!!

音楽を奏でろ！　上から落ちてくる豚のマークに合わせて、強盗の演奏通りに、○ボタン、□ボタン、方向キー左右を押して、黄金の豚の暗号を解け!!　1音間違うごとに余裕度ダウン。8回演奏できればクリア。COOLなプレイで悦子もノリノリ。ハムスターの開放に一歩前進！　なお、このゲームはポーズできない。

←話題の新ユニット、悦子withY／P（洋文&ポルケ・ノ・テ）。買い物カゴとトランペット片手に、今日もファンキークレイジー!!

第二話　エツコS・O・S

黄金の豚

主婦悲劇!!　屈強な男たちに連れ去られた彼女の運命は!!

昼下がり奥様劇場「棚祭家の人々」第6話

主婦が目を覚ましたそこは、もうすでに銀行の大金庫ではなかった。悦子は倒れる直前の出来事を思い出そうとしていた。「そうだ、私、銀行へお金をおろしに入って…。」彼女は大金庫で黄金の豚の奪取に成功した後、銀行強盗たちによってこの場所へ連れてこられたのだった。

「どうなってしまうのかしら、私…。」彼女の頭の中には、これから先の自分が渦巻いていた。「ごめんなさい、お義母（以下略）…。」すると、部屋の中から音楽が流れてくる。「このメロディは…。」悦子は、なぜか楽器を持って現れた2人の銀行強盗に合わせて、目の前に置かれた黄金の豚を奏でていたのだった…。

↑スポットライトにさらされる3つの影。中には…

↑バックの2人の合わせて黄金の豚を奏でる悦子

↑リーダー格らしき銀行強盗は、夫・種男の同僚だった

1920年代のイタリア。アドリア海を根城とする賞金稼ぎのポルコは、元イタリア空軍パイロット。だが戦争末期に豚になる魔法を自らにかけ、その姿のまま生きていた。そんなある日、ポルコの元に空賊の雇った米人パイロットが挑戦を仕掛けてくる。ポルコはその男カーチスと対決することになるが……。

今や日本映画界の中で確たる実力者として認知される宮崎駿が、原作・脚本・監督を兼任したアニメ作品。古きよき時代を舞台に、男のダンディズムを語っている。

紅の豚

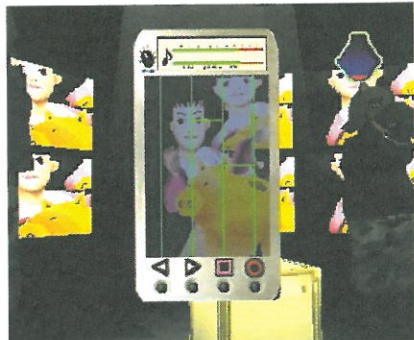
（92年／日本映画／92分）

監督：宮崎駿／作画監督：賀川愛、河口俊夫／声の出演：森山周一郎、加藤登紀子、桂三枝、岡村明美ほか

the Original

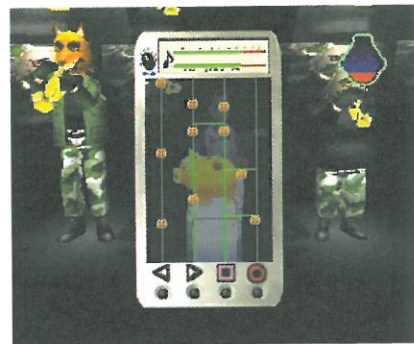
銀行強盗のハートに響け!! 黄金の豚のメロディ

昼下がり奥様劇場「棚祭家の人々」第7話

主婦は奏でていた。正確には、奏でるように黄金の豚の背にある、○･×と矢印型のボタンを押しているのだ。悦子は久しぶりの感覚に体の芯を酔わせながら、ひたすらメロディを奏で続けていた。「こんなこと、リリカのお父さんと始めて会った頃以来だわ…。」興奮の極みに達した悦子は、いつしかボタンを押すことさえやめ、二人の強盗と黄金の豚が奏でるメロディに浸っていた。それが、黄金の豚の「本当の機能」を呼び覚ますカギであることも知らずに。

←銀行強盗のバック演奏をお手本に、黄金の豚を奏でる悦子。演奏する彼女は次第に…

目から怪光線!! 隠された牙を剥き出す黄金の豚!!

昼下がり奥様劇場「棚祭家の人々」第8話

ふいに音楽が止まる。それまでたんなる豚の置物だった黄金の豚が、本来の姿を現わそうとしていた。悦子がこれまで押していた背中のボタンの部分が開き、中から自動車組み立て工場にある溶接ロボットのような機械が、まるで植物が芽を出すように出現したのだ。しかし、その姿を見て銀行強盗たちは、驚くどころか歓喜をあげていた。そう、最初からはっきり分かっていることだが、彼女たちの目的は黄金の豚という「最終兵器」を手にすることだったのだ。

←すべての楽曲を演奏し終わった時、それまで単なる置物だった黄金の豚が本性を現わす

『ビートマニア』に始まる音楽ゲームブーム

『パラッパラッパー』があくまでリズムとアドリブによる「音楽での遊び」を目指したのに対して、「音楽をゲーム化」したのがコナミの発売するBEMANIシリーズである。冠作品ともなっている『ビートマニア』は、クラブハウスのDJたちが行うアナログレコードによるラップと、キーボード演奏をゲームに持ってきたもの。キーボード自体は5鍵しかなく、大きなものではないのだが、リズムの速さ、複雑さで難易度わけされており、かなりプレイヤーを選ぶゲームと言える。

発表直後からゲームセンターで熱狂的なファンをつけたBEMANIシリーズはその後さまざまなシリーズを生み出し、ダンスをゲーム化した『ダンスダンスレボリューション』の大ヒットへと結びつく。

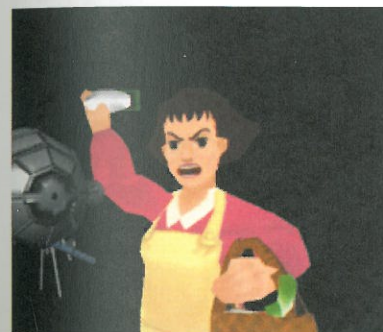
現在ではギター、ドラムなどバンドセッションのあらゆる面からのゲーム化が目論まれている。

ドンクラマメチシキ

クリア〜へノヒント!!

全体を通してのコツは、「音符のマークが押すラインに来るよりも速めのタイミングでボタン押す」こと。「タネオーダンスフィーバー」の時もそうだが、マークがラインにぴったりかかった時に押しても、コンピューターに「遅い」と判断されてしまうのだ。また、演奏が進んでいくとマークが流れてくるラインがあみだくじ状態になってくるが、これはプレイヤーを引っ掛けるためのブラフにすぎない。あみだになった部分は無視して、ライン手前にきたマークに会わせてボタンを押していけば問題なく演奏できるはずだ。また、メロディーは決まっているので、やり直しながらマークのパターンを見切ってしまおう。

←「最終兵器」の発動を喜ぶ銀行強盗たち。彼女たちの狙いは最初からこれだった

←しかし、発動した最終兵器は強盗の首領不二峰子たちにレーザーを発射する

←あまりに乱暴な兵器の仕打ちに悦子は…「こんなことしちゃダメじゃない！」

←銀行の地下に保管された「黄金の豚」はメロディを奏でると発動する特殊兵器だ

NEXT：スノボ・ウィズ・ウルブズ ▶▶▶

主婦爆走!! ホワイトスノーに刻む愛憎のシュプール!!

昼下がり奥様劇場「棚祭家の人々」第9話

主婦は滑っていた。爆発した銀行強盗のアジトから偶然放り出された後、偶然足元にあったスノーボードに偶然乗っていたのだ。最終兵器爆発の原因を作ったのは、ほかならぬ悦子だ。「だって、たかが大根で叩いたくらいで、なにも爆発することないじゃない!!」

しかし、偶然はここまで来ても悦子から手を離そうとしなかった。スノーモービルに乗った不二峰子率いる銀行強盗が、悦子の後を追ってきている。彼女たちの手には銃口がキラリと光る。はたして悦子の運命は!? それはまたしても偶然のみぞ知ることなのである。
「ごめんなさい(中略)ついでにペロ…。」

↑滑る悦子。買い物袋を放さないのは主婦の性か…

←雪面を駆け下りる主婦と3匹の野獣!! 悦子は銀行強盗が手にした銃口の餌食となってしまうのか!?

←スノーモービルを駆る不二峰子。彼女の微笑みは獲物を追い詰める猛獣のそれによく似ている

19世紀、南北戦争の最中に負傷した北軍中尉のジョン(コスナー)は戦地での偶然から英雄となり、勤務地の選択権を与えられる。やがて彼は、西部開拓地のダコダに着任、そこで出会ったネイティブ・アメリカンの一族との交流を深め、「狼と共に踊るもの」の称号を受けるまでとなっていった。
『アンタッチャブル』以下数本の映画で人気を得たコスナーが、自ら製作・監督を務めた異色の西部開拓史映画。アカデミー作品賞以下7部門を受賞した。

ダンス・ウィズ・ウルブズ
DANCES WITH WOLVES
(90年/米映画/181分)

監督:ケビン・コスナー/出演:ケビン・コスナー、メアリー・マクドネル、グラハム・グリーンほか

the Original

ルール!! クライシスメーター

ゴールまでたどり着け! 方向キー左右で追手の攻撃を避けろ!! 距離メーターが0になるとゴール。爆弾や銃弾に当たると一定時間操作不能。左右の壁に当たると余裕度ダウン。爆風を利用すれば、華麗な空中技も可能! プロペラターンで、ゲレンデの視線を1人占め。なお、このゲームは技を決め手も得点とは関係ない。

←スノーボードよりもスノーモービルの方が速いはずだが、新雪で斜度のきつい場所ならボード有利か? アルペン用のボードなら攻めからも変わる

第二話 エツコS・O・S

スノボ ウィズウルブズ

主婦を狙う非情の銃弾!! 足元に散るのは血か雪か!?

昼下がり奥様劇場「棚祭家の人々」第10話

主婦は左右から放たれる銃火を左右に避けながら、雪道をまっすぐ降りていった。道の左右は岩が張り出していて、悦子の逃げ道を大きく妨げている。時折、銃弾が足元で爆ぜると悦子は大きくバランスを崩し、岩に引っかかってコマのようにくるくると回転するのだった。
「いったいどうなってしまうのかしら、私。」
悦子の行く先に滑る以外の選択肢は用意されていなかった。それらは、まったく無責任なことにすべて「偶然」のものであったからだ。

←強盗の銃撃を偶然ターンして避けた悦子。転ばないのは単なる偶然に過ぎない

←強盗の怒りの手榴弾が悦子に炸裂する!!

主婦を振り回す偶然のワナ!! 悦子絶体絶命!?

昼下がり奥様劇場「棚祭家の人々」第11話

主婦は滑り続けた。スノーモービルからの銃撃が、時折悦子の体を右へ左へ弄ぶ。「いったいいつまで続くのかしら…。」しかし、偶然は彼女を退屈させることなどする訳がなかった。強盗たちのアジトである山荘からまっすぐ続く道の最後には、クレバスが大きく、そして黒々と口を開けて悦子を待ち構えていたのだ!!
「ごめ（中略）お義母（中略）あな（中略）ついでに…。」永遠に思える闇の中で、悦子の意識は途切れ途切れになっていった…。

←千尋の谷底へ主婦死のダイブ!! 偶然はまた、無責任に彼女を救ってしまうのか?

↑悦子が木の葉のように舞う。彼女の人生のように…

（たぶん）希少な画面構成

「スノボ・ウィズ・ウルブズ」は、テレビゲームでは珍しいキャラクターが手前方向へ進むゲームである。といってもポリゴンによる3Dアクションが全盛となっている今の人たちに言っても、いまいち「?」だと思うが…。
キャラクターが手前に移動するということは、キャラクターの行く先をプレイヤーにほとんど見せず、常に後方か左右でゲームが展開する。つまり、「追われる」ことを目的とするゲームにぴったりの画面構成であるといえるわけだ。
この構成を最初に採用した（と思われる）ゲームは'80年代後半に登場したアーケードゲーム『エドワードランディー（データイースト）』である。このゲームでは主人公が自動車やモーターボートに乗って突っ走りながら、追いすがる悪漢を愛用のムチでまっぷたつにするゲームシーンをこの構成で描いていたのだ。3Dといえば画面の奥へ向かうのが当たり前だった当時の構成をひっくり返した、まさにコロンブスの卵的システムであるといえよう。

ドンクラマメチシキ

クリア～ヘノヒント!!

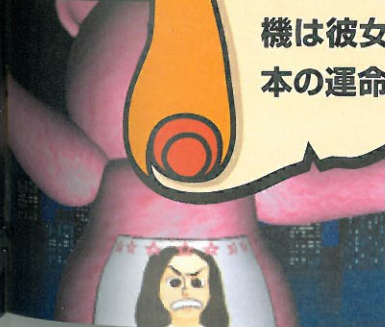
一番のポイントは「スノーモービルの前に絶対出ない」こと。悦子を一定時間コントロール不能にする銀行強盗の銃撃は、かならずまっすぐ前に向かって行われるからだ。常に3台のスノーモービルの位置を確認して、そのスキ間の部分にいれば左右の壁に衝突することなく滑走距離を稼げるはずだ。悦子の乗るスノーボードは常に左右の斜め方向へ滑り続けるので、同じ位置に居続けるためには、方向キーを細かく左右に押して態勢を安定させる必要があるぞ。また、壁にぶつかってしまったら、滑っている方向とは逆の向きへ方向キーを押して、回転から復帰したらすぐに態勢を整えて銃撃を回避できるようにしたい。

NEXT：トップガンもどき ▶▶▶

第二章　悦子の章

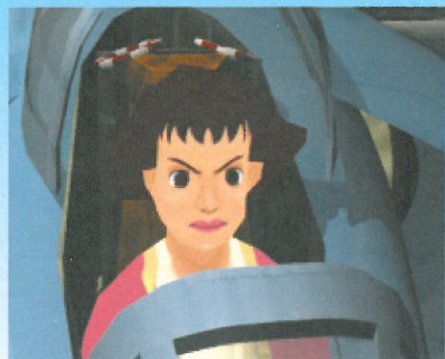
第三話

眼下の敵

強盗に追われ、谷底へ転落した悦子。彼女が目を覚ました場所はあの世ではなく、防衛軍の秘密基地だった。家へ帰るために戦闘機を拝借した悦子だったが、そのとき基地内に警報が…!! 突如現れた怪物を退治せよというのだ。トラブルのために飛び立った戦闘機は彼女の乗るただ一機。かくして日本の運命は一介の主婦に委ねられた!!

第三話　眼下の敵
トップガンもどき

主婦離陸!!　買い物帰りには戦闘機に乗って…!!

昼下がり奥様劇場「棚祭家の人々」第12話

暗闇の中、主婦は目を覚ました。どうやらここは天国でも地獄でもないようだ。彼女の「偶然」がそんな粋な計らいをするはずがない。悦子の目の前に戦闘機があると気付くのに時間はかからなかった。とつぜん鳴り響いた警報が、どこからともなく現れた人々が走り回る喧騒の場へ変えていたからだ。こんな時でも悦子の頭の中にはただ家へ帰ることしかなかった。
「これに乗れば家まで帰れるわね。」

↑乗りこむ悦子。再び偶然に弄ばれるとも知らずに…

↑格納庫からエレベーターに乗って移動する戦闘機

米海軍が航空戦技追及のために創設した部隊トップガン。そのエリート集団の中に身を置くパイロット、マーベリック（クルーズ）は、普段から粗野で、自らの技能に絶対の自信を持つ男だった。だがある日、彼の乗るF－14戦闘機が事故を起こし、彼はパートナーを事故死させてしまう。一旦は自暴自棄になった彼だったが、やがて再起への道を歩み出していく。

86年の公開と共に、MTV型のミュージッククリップと絡めた戦略が当たって大ヒットした青春映画である。

トップガン
TOP GUN
（86年／米映画／110分）
監督：トニー・スコット／出演：トム・クルーズ、ケリー・マクギリス、ヴァル・キルマーほか

the Original

↑秘密基地の通路を飛行する。大空ははるか先だ

ルール!!

クライシスメーター

戦闘機を操縦して、出口にたどり着け！　方向キーで障害物を避けろ。障害物にぶつかると余裕度ダウン。距離メーターが0になれば、無事脱出。帰還してくる戦闘機に罪はない。進入を許可した管制を責めろ！　閉まっていたはずの隔壁の間から、急に飛行機が飛び出してくるが、垂直離着陸機だから設定上はオーケー!!　それ以前の問題???

←悦子が乗る戦闘機、ハリアー。滑走路を使用せず、ヘリコプターのように垂直に離陸、着陸が可能な機体だ。自衛隊には配備されていないが…

奇蹟のテイクオフ!!　主婦パワーは戦闘機をも動かす!!

昼下がり奥様劇場「棚祭家の人々」第13話

　主婦は飛び立とうとしていた。防衛軍が出撃態勢になっていたのか、戦闘機はなにもすることなく格納庫からエレベーターに乗って運び出された。エンジンが始動し、機体の後にジェット噴射から後方のものを守るブラストシールドが立ち上がる。野太い排気音と振動になすがままにされながら、彼女は安心しきっていた。しかし、偶然は彼女から離れた訳ではなかった。

→同じ戦闘機が2機、ならんで通れるかどうかという狭い通路を飛ぶ

←半自動操縦により、衝突を勝手に避ける機能があるようだが…

繰り広げられる死のダンスに主婦は耐えられるか!?

昼下がり奥様劇場「棚祭家の人々」第14話

　主婦はかっ飛んでいた。戦闘機は狭い通路の中を飛んでいた。通路の中には無数のシャッターが発進する悦子の戦闘機にいまさら気付くかのように次々と開いてる。そして、驚くことに反対側から同じ戦闘機が飛んできている!!

　自動操縦のため衝突はしないだろうが、そのたびに悦子は心臓にひやりとするものを感じるのだった。果たして偶然は悦子の緊張を殺さない程度に止めてくれるのだろうか!?

↑シャッターが主婦を襲う!!

↑通路で死のニアミス発生!!

←次々と現れるシャッター＆戦闘機を避けないと、操縦席がそのままカンオケに…

防衛軍の戦闘機について（憶測）

　軍用機の知識が少しでもある人なら、ここで何の話をするか分かっただろう。

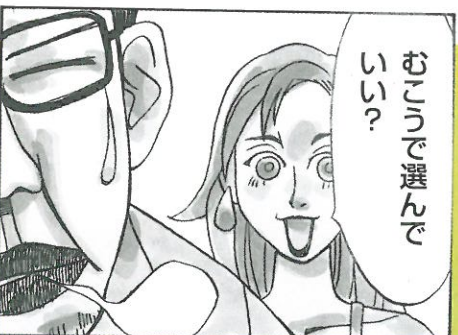
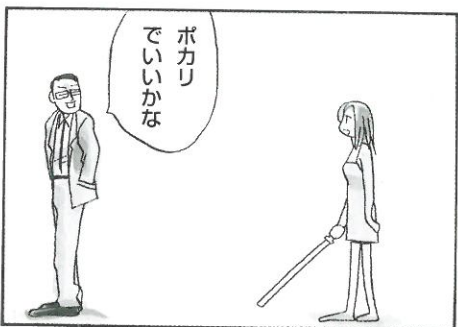
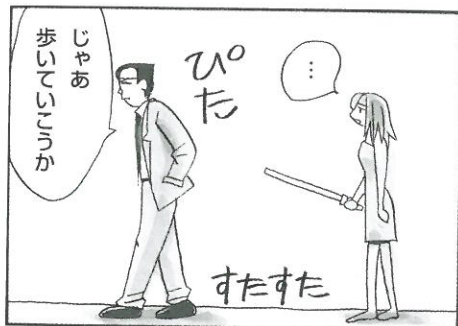
　防衛軍の戦闘機は、架空の物となっているが、機体の形状やジェットの噴射口が動くシーンがあることから、これはイギリスが開発したVTOL（ブイトールと読む。垂直離着陸）軍用機AV-8ハリアーがモデルと考えられる。垂直離着陸機にはエンジンのノズルの向きを変更して垂直に離陸するものと、普通のエンジンとは別に垂直離陸用のエンジンを装備しているものの2タイプが存在するが、ハリアーは前者のタイプを採用している。ハリアーの操縦席には、エンジンの出力を変更するスロットルレバーの脇にエンジンノズルの向きを変えるレバーがあり、基本的に水平から垂直へエンジン推力を変えることが可能である。このことによって、本来の目的である垂直離陸や、蒸気カタパルトを持たない英国海軍のスキージャンプ式飛行甲板の離陸が容易に行えるほか、従来の航空機には不可能な空戦機動を行うことができる。

ドンクラマメチシキ

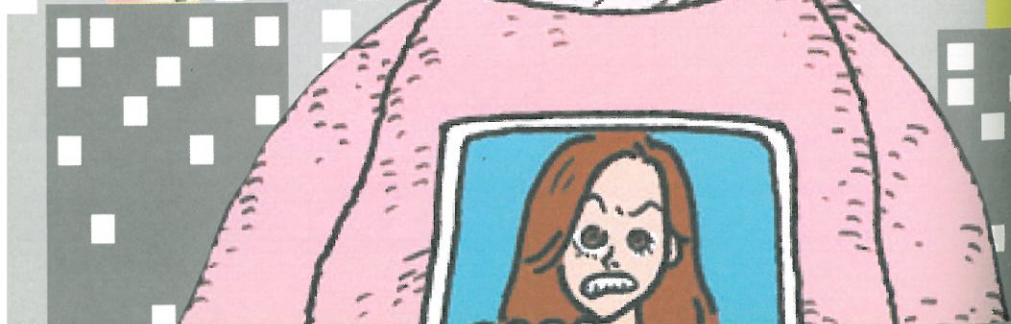
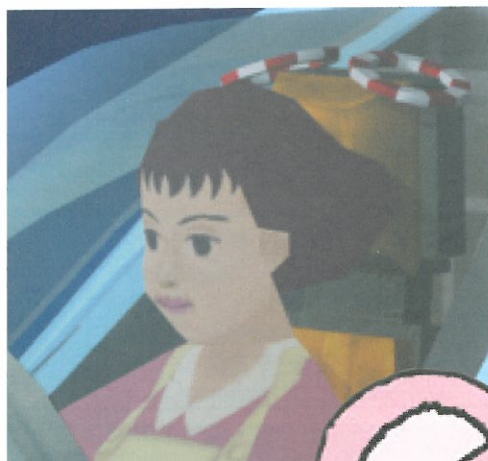
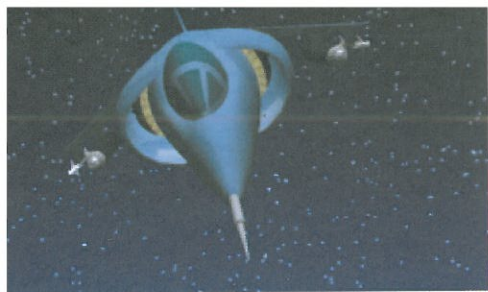
クリアーへのヒント!!

シャッターは機体を通路の中心に置き、動きを見切って上下左右に機体を操作しよう。大きく避けないとミスと判定されてしまうぞ。反航してくる飛行機は真ん中の下にいれば当たらない。それよりもここで気をつけたいのが操作方法だ。他のゲームでは飛行機を操縦する時に上昇は方向キーの下、下降は上を押すのだが、「トップガンもどき」では上昇は上、下降は下と逆になっているのだ。体に染み付いた操作感覚を切りかえる方法はないといっていい。ただし、そういった「操作の勘」みたいなものは時と共に薄れていく傾向があるのも事実なので、プレイ前に飛行機もののゲームをやらないようにするといいかもしれない。

パイロットの回想 199X年○月×日

夜中にいきなりスクランブルがかかって、とるものもとりあえず手近の機体に乗りこんだんです。空港に怪獣が出現したってんで、とにかく乗れってね。そうしたら、あんまり慌てたもんだから、戦闘機はぜんぜんあさっての方向へ行っちゃって…もう大混乱ですよ。幸いまともな方向に出たのが1機だけあってそいつが何とかしたらしいんですけどね。あの時、そいつと通路でニアミスしたんだけど、なんか操縦席にエプロンつけたオバさんが乗ってたような気がするんですよね…オレももう年なのかなぁ…。

無事だったのは悦子の機だけ…偶然が主婦を揺さぶる…

NEXT：ベアーウォーズ▶▶▶

ルール!!

クライシスメーター

飛行場が危ない!! 大暴れのクマを破壊しろ! 戦闘機はオート操縦。方向キーで照準を合わせてロックオン。○ボタンでミサイル発射! クマの背中の電源スイッチを狙え!! 8発命中でゲームクリア。時間経過と共に余裕度ダウン。燃料切れでゲームオーバー。娘の顔にもミサイル発射! 家族が見てなきゃ、母、大暴れ!!

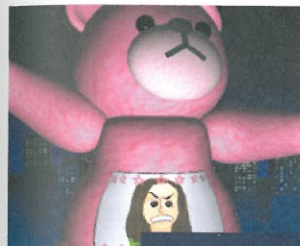
←クマの背中の電源スイッチの青い枠と、飛行機の照準の黄色い枠を合わせて、ミサイル発射。いつの時代も母は強いと言うが、悦子は別の意味でも強い

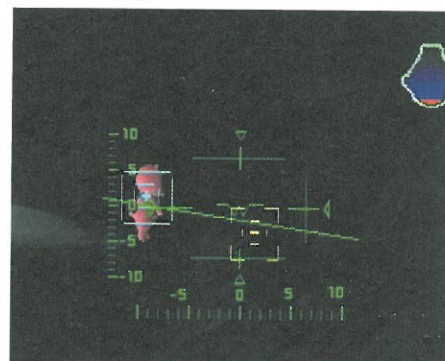
第三話 眼下の敵

ベアーウォーズ

主婦爆発!! 娘のクマの背中にミサイル撃ちこむ鬼嫁

昼下がり奥様劇場「棚祭家の人々」第15話

主婦は戦いに赴いていた。ニアミス連発の通路から大空へと飛び立った瞬間、秘密基地から防衛軍の通信を受けたのだ。まさか平凡な主婦が乗っていると思わない司令官は、湾岸の空港で暴れている怪獣の掃討を非情にも命じるのだった。これまでは操縦可能だった機体は完全に自動操縦となり、湾岸の空港にいる巨大化したクマのもとへと勝手に向かう。そのクマの腹に娘の顔を見つけた悦子は悟ったのだった。「そう、あなたも偶然に巻き込まれているのね…。」悦子は家路を急ぐべくピンクのクマに最後の戦いを挑むのだった。「もしミサイルがダメなら、さっきみたいに大根で…!!」

←空港に突如として出現した巨大なクマ。対抗できるのは平凡な主婦・悦子しかいない

→戦闘機の翼下に装備されたミサイルを背中にぶち込み、動きを止めなくてはならない

↑スイッチが目標なのでミサイルの照準は手動だ

舞台は遥か昔、遠い銀河の彼方。皇帝パルパティーン率いる銀河帝国と反乱同盟軍が戦う世界。2体のドロイドを買い取ったことが契機となり、同盟軍に加わった青年・ルーク(ハミル)はやがてジェダイ騎士となる訓練を受け、ソロ船長(フォード)たちの助けのもと、帝国軍と戦うことになっていく……。

今や語るまでもない超有名SF映画シリーズの第一作。以後2作が発表され、99年には全6部を構成するうちの最新作「エピソードⅠ」が公開された。

スター・ウォーズ

STAR WARS

(77年/米映画/121分)

監督：ジョージ・ルーカス/出演：マーク・ハミル、ハリソン・フォード、キャリー・フィッシャーほか

the Original

ピンクのクマさんVS平凡な主婦!! 真夜中の決闘!!

昼下がり奥様劇場「棚祭家の人々」第16話

主婦はぶち込んでいた。ミサイルを撃つためにはクマの背中にあるスイッチにミサイルの照準を手動で合わせなくてはならない。8発ミサイルを命中させればクマは動きを止めるという。しかし、6発、7発とミサイルを撃ちこんでもクマの動きは衰えない。操縦席が警報を鳴らし、残りの燃料が乏しいことを知らせるなか、8発目のミサイルがクマの背中を直撃するが…。

←自動操縦される飛行機に、なすがままにされながら、悦子はチャンスをうかがっていた

←悦子に許されているのは照準移動とミサイルの発射だけ。クマを倒さないと家へ帰れない

偶然の生還!! そして主婦は平凡な日常へ…

昼下がり奥様劇場「棚祭家の人々」最終話

主婦は帰ろうとしていた。8発目が命中した直後、クマは雄叫びと共に動きを止めていたのだ。いつの間にマスターしたのか、悦子は戦闘機に乗ったまま家路を急ぐ。「さあ、帰って食事の支度をしなくっちゃ!!」庭先に戦闘機を着陸させた悦子は、口を大きく開けたままの義母にむかって、何事もなかったようにこう言った。「今夜はスキヤキですよ!!」悦子の偶然巻き込まれの一日はこうして終わりを告げたのだった。

←絶望と思われた8発目のミサイルは、クマのスイッチにクリティカルヒットした。クマは動きを止める

←悦子が偶然の魔の手から離れる時も近づいていた。翌日からは、平凡な主婦としての生活が彼女を待つ

↑無事帰宅を果たした悦子は、家の前に戦闘機を着陸させる。そういえば、庭先には地下鉄があったはずだが…

今、大人気なのはクマである!!

キティちゃんやドラえもん、ミッキーマウス、スヌーピーなど、定番のキャラクターにもいろいろなものがあるが、動物の種類…ということでそれを見てみると、猫、犬、ネズミ(ハムスター)、ウサギ、そしてクマ(パンダ)が世の中で人気のキャラクターであることに気がつくだろう。

古くはテディベア、くまのプーさんにはじまり、上野のパンダブームでパンダという新しい仲間が加わった。そして今、テディベア+ピンクと言えば、そう、あの「PostPet」のモモである。

実際のモモはちょっと長身で、少しこわめのところもあるのだが、パソコンで一生懸命メールを運ぶその姿に日本中が魅了され「メールを運ぶマスコット」は、常識的なものとなってしまった。

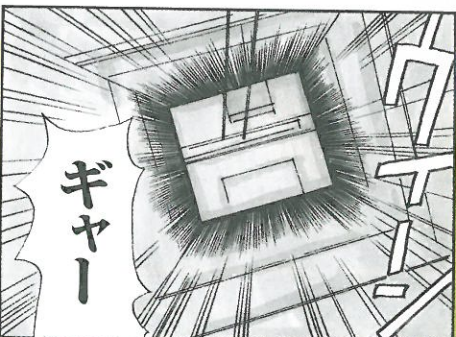
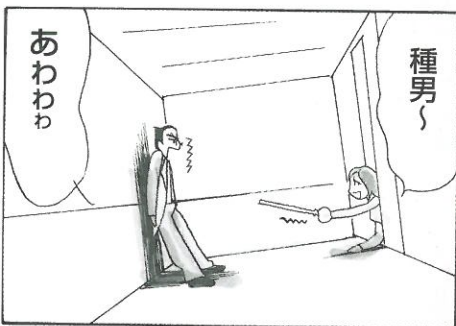
最近ブームとなっているのが「たれぱんだ」。のんびりした風体が心のいやしになるそうである。

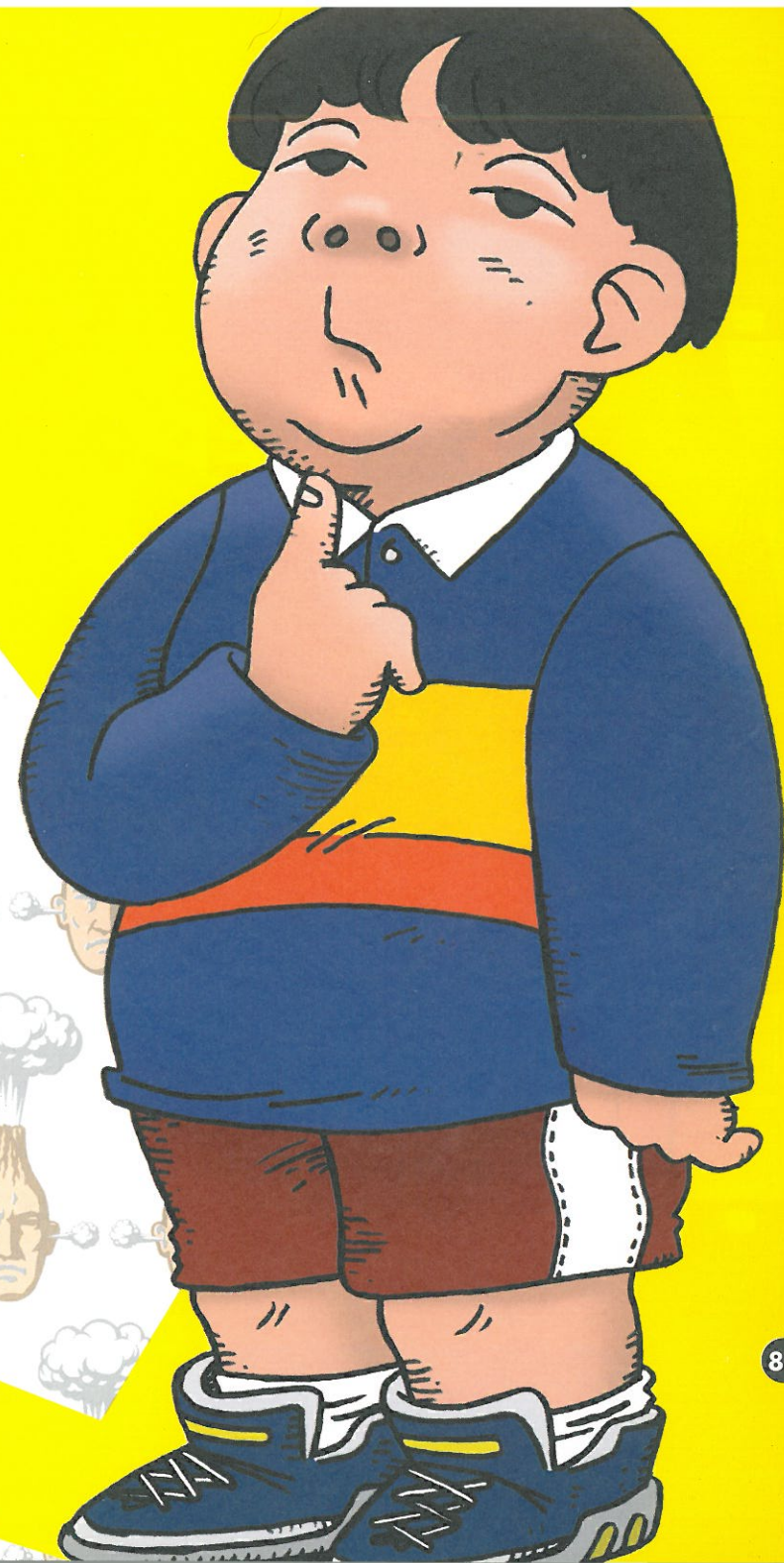
ドンクラマメチシキ

クリア〜へ/ヒント!!

基本は「照準をやや下において時を待つ」だ。どうしても旋回する方向へ照準を移動させがちになるが、これだと目標が画面内に入った直後には、すでに照準が行き過ぎることが多いのだ。照準は画面内にスイッチが入ってきたら動かすように。

また、このミニゲームでは、計器の見方にも慣れておきたい。照準の真ん中にある線は、通常の飛行機もののゲームとは違って機体に対する地平線の向きを示している。つまり、この線が右下に傾いている時、機体は左方向に旋回しているのだ。視界が真っ暗になったときはこのことをよく覚えて機体の動きを把握しておこう。空港の地形とクマの場所も忘れないように。

←少しでも照準が重なっているならロックオンとみなされる。画面内にいるうちにミサイルを撃とう

Congratulations!!

第三章
ツヨシの章

第三章　ツヨシの章
第一話
ミクロパニック大決戦
大好きな怪獣大図鑑を、近くの公園で読みふけっていたツヨシ。すると巨大なクマがツヨシの遙か前方に出現。驚くツヨシに向かってどこからともなく稲妻がほとばしり、気がつくと彼は小さくなっていたのだった。昆虫サイズになってしまったツヨシに襲いかかるアリジゴク、そして飢えたクモ……。ツヨシはただ逃げまどうだけだった。

第一話　ミクロパニック大決戦

地獄のアリジゴク

ルール!!

クライシスメーター

アリジゴクの巣から逃げろ！　○ボタンをリズム良く押せ。メーターの色が変化しているときにボタンを押せばオーケー。アリジゴクが起こす土砂崩れは、方向キー左右で避けろ！　滑り落ちた時は、方向キー左右のどちらか入力で脱出。下まですべり落ちるとゲームオーバー。すべり出したら止まらない。人生と共通。

←アリジゴクという名前は知っている。巣の形もなんとなく分かる。だが実際のアリジゴクを見たことがあるかというと…。下から砂を投げてくるのは本当

何で小さくなってるの？ これじゃ僕、アリさんだよ

ボクは怪獣漫画が大好きなんだ。みんなは「ガキだな」とか「そんな怪獣いるワケないじゃん」とか言うんだ。ボクだって本気で信じていないよ。けど、「れいせいちんちゃく」で「しりょぶかい」ボクは気にしないんだ。イミはわからないけど、お父さんがそういってたからそうなんだよね。そんなボクも、あのときはビックリしたんだぁ。だって、いきなり目の前に大きなクマさんが出てきたと思ったら、ボクにカミナリが落ちてきて小さくなったんだもん。フツーの人ならこんな経験したら、びっくりしてオシッコ漏らすだろうけど、ボクは違うんだ。まぁ、ボクの「ぼうけんたん」を聞いてよ。

↑どんな図鑑にも載っていない怪獣をボクは見たんだ。難しく表現すると「きょうてんどうち」ってところ？

↑すっごくしびれたよ。よく漫画で骨が見えちゃうくらいの「かんでん」って、あんな感じだと思うよ、うん

↑気がついたら、なんだか周りが違って見えたんだよね。まさか、あんなにちっちゃくなってるとは思わなかったよ

←あわてるアリさんがボクと鉢合わせに……

60年代、ベトナム戦争時のサイゴン。軍令部に呼び出されたウィラード大尉（シーン）は、ジャングル奥地に逃走し、現地人の王となって王国を築いたカーツ大佐の暗殺指令を受ける。やがて部下と共に河を遡るウィラードは、戦争下の人間の狂気とグロテスクさを目の当たりにする。その後、カンボジアの森林地帯でカーツと彼の王国に遭遇した彼らは暗殺任務にとりかかる……。

コッポラ監督が異様なまでの執念と私財を投入して完成させた名画。評価は今でも賛否両論に分かれている。

地獄の黙示録

APOCALYPSE NOW

（79年／米映画／147分）

監督：フランシス・F・コッポラ／出演：マーロン・ブランド、マーチン・シーン、ロバート・デュバルほか

the Original

理科で習った「しょくもつれんさ」を実体験したのさ!!

→何かに怯えてるカンジだったんだ。けど、いくら何でも踏み台にすることないよなぁ。いくらボクが太いからってね……

←大きな角が飛び出してきた。ああ、これって噂に名高い「アリジゴク」ってヤツ？　ボクの血を吸っちゃうつもりだ!!

ちっちゃくなったことに、イマイチぴんとこなかったんだけど、すごく大きなカンを見たときに実感したよ。そして、変な穴に落ちたんだけど、そのときにアリさんがボクの上を通り越していったんだ。ボクはそのまま穴の底まで落ちちゃって、唖然とするボクの目の前に、大きな角が出てきたんだよね。ボクは知ってるよ、この角の正体が何か。そう「アリジゴク」っていって、「うすばかげろう」の幼虫なんだよね。理科で習ったんだ。「はくがく」だぁ。って、速く逃げないとボクの血を吸われちゃうよぉ。

急がずあわてず、それでもってさっさと逃げるんだ

→ボクを滑り落とそうとするアリジゴク。アリさんの恐怖を実体験できるなんて……不幸

血を吸われるワケにはいかないから、ボクは必死で逃げる。けど、足が滑ってうまく上れないんだ。滑り台を駆け上がることなんてできないボクに、これは地獄だよ。とにかくゆっくりタイミングをとりながら上ることにしようっと。ああああああ!!　順調に上ってるのに、アリジゴクが砂を落としてボクを巻き込もうとする。この砂の上に乗ったら、また下へと流されちゃう。ここは、ボクの華麗な「そくてん」で、砂を避けてやる。ゴロゴロ～って……あああ、砂の上にのっちゃったぁ……ああああぁぁぁぁ……。

「登る」ことについて

まったく関係ない話で恐縮だが、ツヨシがアリ地獄をはい上がる画面からは、「地獄の黙示録」というよりは同じベトナム戦争を題材とした映画「ハンバーガーヒル」を連想させる。ジャングルの戦いであるベトナム戦争においても、高地の争奪戦は時として行われていたのだ。たとえそこが草木一本生えていない土地であっても、丘…周りより少しだけ高い土地は戦闘の目標となる。丘はそれ自体が目印となるだけではなく、ある時は砲撃の照準を修正するのに役立ったり、ある程度の高さがあれば比較的簡単な工事（これを野戦築城という）で要塞化することも可能だ。しかし、その為に多大な犠牲を払う必要が常にあるかというとそれは難しい。ある作家によると、職業軍人にとって丘には占領したい抗いがたい魅力があるのだと言う。軍隊を指揮して戦いに赴く者特有の職業病のようなものなのだろうか？　本当にまったく関係のない話なのだが、ツヨシが崩れるアリ地獄を登り続ける姿に、なんとなくそんな話を思い出した。

ドンクラ マメチシキ

クリアーへのヒント!!

○ボタンを押すと、メーターが右へと移動を開始。メーターが右端にくると左端へと移り、そのまま右へと流れる。メーターの先端がゲージ中央の白けた部分に接した時に、○ボタンを押すしてツヨシを歩かせよう。もし、ここ以外でボタンを押すとツヨシの足は止まり、再びメーターの始動から始めることになる。アリジゴクの影が現れ、土砂が落ちてくるときの回避は、土砂が落ちる前に出現する石の位置と自分の位置をずらすようにするだけ。一度土砂が流れた場所に再度土砂が流れることがないので、回避後に再びもとの位置に戻るようにしよう。

大自然で強く生きるためのアリさん100の知恵

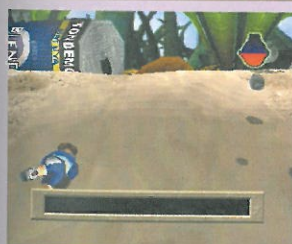
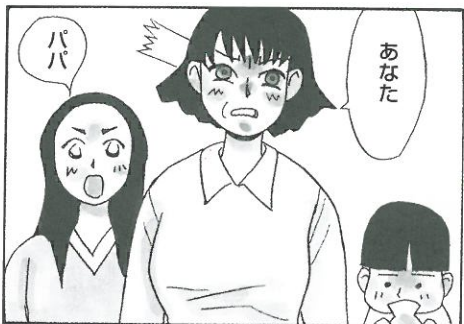
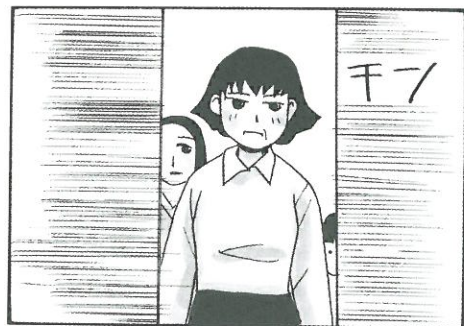
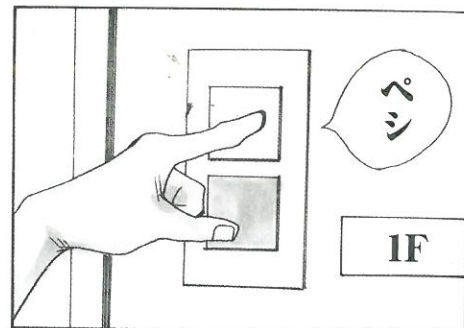
こんにちは、ボクはアリさん。有象無象のアリさんの中の1匹なんだ。前もって言うんだけど、子供ってアリの巣を見つけたら爆竹で入り口を爆破したり、水を流し込んだりしてイタズラをするんだよね。ボクたちには迷惑この上ない存在なんだ。だけど、今回はツヨシ君がアリジゴクにハマったおかげで、ボクは助かったのさ。そのお礼と言ってはなんだけど、生きる上で必要な100の知識をボクが教えるよ。100もいいよと言う人も、最低でも2つだけは覚えておいた方がいいよ。

焦らずポジティブシンキング

自分がピンチに陥ったとしても、焦らずに、自分と同じ境遇の人を捜すんだ。世の中には、不幸な人ってのが「必ず」いるんだから。

相手のことより、まず自分

同じ境遇の人がいたら、その人を「踏み台」にしちゃえ。これが大自然の掟なのさ。他の知識？ああ、それは全部ウソ。それじぁねぇ。

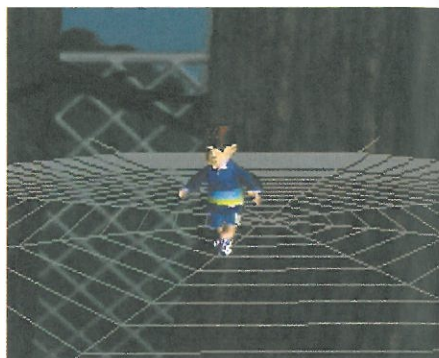
←アリジゴクの影が表れたときも歩くのを止めず、できるだけ登ることに気を配ろう。前方に石が見えたら回避

←石が自分の目の前に見えたのを確認しつつ行う。もし土砂に流されたのなら、方向キーのを連打して逃げろ

NEXT：蜘蛛男のキッス▶▶▶

第一話　ミクロパニック大決戦

蜘蛛男のキッス

クモの巣に捕まったら動けないって本当？

アリジゴクを抜け出すときに、目の前にヒモがぶら下がってたんだ。「じごくにほとけ」ってやつかな？　そういえば、蜘蛛の糸って有名なお話もあったよね？　まぁ、それはおいといて、その糸のおかげでアリジゴクから逃げ出すことはできたんだけど、何かおかしいんだよ。糸を登り切ったときに気がついたんだけど、なんとそこはクモの巣だったんだ。ヘタに糸を揺らせば、クモが気づいてボクに襲いかかってくる。アリジゴクの次はクモだなんて、ボクはなんて不幸だ。けど、ここであきらめるわけにはいかない。大好きなおばあちゃんのお誕生日だし、オイシイ食べ物だって出るんだ。ボクが食べられるなんて真っ平ごめんだね。

↑この細い糸が、まさかあんなコワイ虫のものだなんて

↑こんなに大きなクモの巣なんて見たことないよ

↑こいつに捕まらないようにそ〜っと逃げ出さなきゃ

南米某国の刑務所の一室に、ある日ふたりの男が収容されてくる。ひとりは反体制組織の闘士バレンティン。もうひとりは少年をレイプして投獄されたホモセクシャルの男モリーナ。当初、モリーナを無視していたバレンティンだったが、やがてふたりの間には奇妙な感情が芽生えていく……。

アルゼンチンの作家、プイグの同名小説をもとにした映画で、主演のハートはこの作品でアカデミー主演男優賞とカンヌ主演男優賞を受賞した。

蜘蛛女のキス
KISS OF SPIDER WOMAN
（85年／米・ブラジル映画／120分）

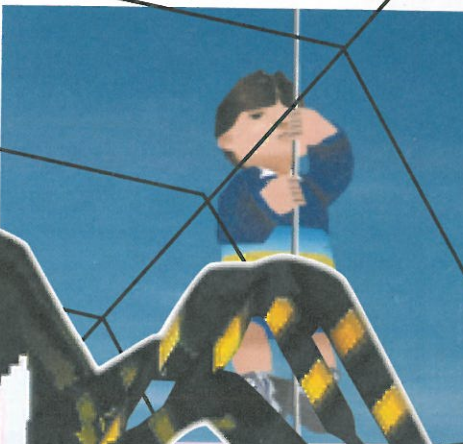
監督：ヘクトール・バベンコ／出演：ウィリアム・ハート、ラウル・ジュリア、ソニア・ブラガほか

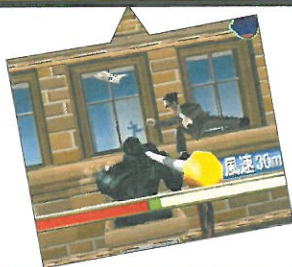
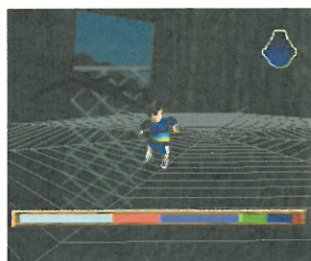
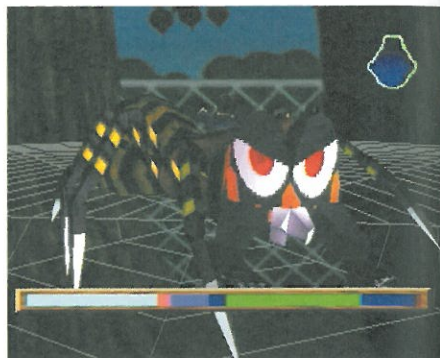
the Original

ルール!!

蜘蛛の巣から脱出しろ！　○ボタンを押している長さで前進を調節。緑ゾーンで安全に前進。しかし、前進するほど緑ゾーンは狭くなる。メーターは途中から透明になるぞ。タイミングを合わせて、ボタンを離せ！　青ゾーンに止まったら、バランスを崩して蜘蛛が落下。バランスを崩したら、方向キー左右で回復させろ。赤ゾーンは、危険ゾーン。蜘蛛の巣から落ちそうになり、余裕度ダウン。蜘蛛に見つかるとゲームオーバー。

ゲームオーバーになると、ムシャムシャと食べられる。しかし、蜘蛛は獲物をすぐに殺さないぞ。食べるのは、毒を注入して、獲物の動きを止めてからだ。

←蜘蛛の通り道になる、蜘蛛の巣のタテに張られた糸は、粘着力があまりない。ツヨシは運が良かったらしい。ヨコの糸にくっついていれば、助からない

ああ、今頃お父さんはなにをしてるのかなぁ？

クモって巣にちょっとした振動を与えるだけで、獲物の位置を察知しちゃうんだよね。けど、このクモはちょっと間抜けなんだ。ちょっと揺らした程度だったらボクを見つけられないんだ。だけど時間がたてば見つかっちゃうから、巣を揺らさないように「しんちょうに、かつ、ダイタンに」糸の上を歩かなきゃ。歩くタイミングを間違えると、糸を揺らしてクモさんが僕を捜し始めるだよね。バランスを崩したら、体を左右に揺らして落ちないようにしなくちゃならない。とっても「さんはんきかん」を酷使するんだよ。風も吹いてるから、バランスを取るのがとっても難しい。あんまり時間をかけるとクモに見つかって、ボクは食べられる……正に「きんきゅうじたい」なんだ。

→細い糸を渡るには、歩き出すタイミングが、と～っても重要なんだよね。はじめのうちはタイミングが取りやすいんだけど、クモの巣の端にくるほど難しくなるんだ

→タイミングを間違えると、糸から落ちないようにバランスをとらなきゃならない。これがしんどいんだよなぁ。時間がかかるとクモに見つかって食べられちゃう……

↑はじめは反対側を向いてるけど、その内こっちを向く

風速40cmとはどのくらいの強さ？

ツヨシも風が吹く悪条件で、糸の上でバランスをとるという、サーカスの人もびっくりする芸当を見せる。よーく目を凝らしてみると、「風速30cm」とかなりスケールダウンしている。ただ、ツヨシは小さくなっているので、体感風速には大して差はないはず。ということで、風速30cmがどのくらいのものかを検証してみた。

■風速15cm/s　アリさんが使う看板、そしてアリさんの家のトタン屋根が吹き飛ばされる。

■風速20cm/s　アリさんが趣味で集めている、生け花の茎が折れ始まる。

■風速25cm/s　豪華なアリさんの家の瓦が吹き飛ばされ、アリさんちのテレビのアンテナが折れる。

■風速30cm/s　アリさんの家の雨戸が外れだし、建て付けの悪いアリさんの家は倒れる。

■風速40cm/s以上　砂が吹き飛ばされ、アリさんもビックリ。

以上のように、アリさんにとってはとっても強い風速なのかもしれない……。

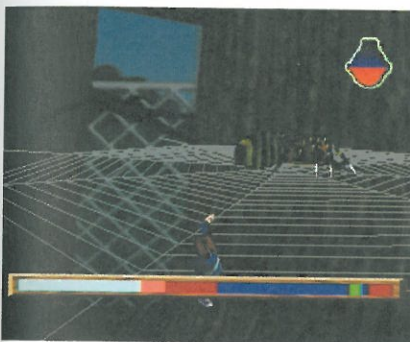
ドンクラマナチシキ

クリアーへのヒント!!

ゲージには4段階あり、段階が進むごとにセーフティーゾーンである緑の部分が狭くなる。このゾーンにメーターをうまく止めるには、第1段階では2秒、第2段階は3秒、第3段階は4秒。そして最後の第4段階は7秒と、ボタンを押す長さを変えていくだけでよい。多少の誤差は許容範囲だが、第4段階はセーフティーゾーンが非常に狭いため、0.5秒くらいの誤差しか許されない。バランスをとることになったら、メーターののびる方向とは逆の方向キーを押し、メーターが逆方向へ移動したらボタンを離す。あとは小刻みに方向キーを押していき、中央近くまできたらメーターののびる方向とその逆を交互に押していこう。

クモに出会ったときのためのアリさん100の知識・その2

みなさん、こんにちは。また登場したアリだよ。今回のツヨシ君は、クモの巣に見事引っかかってしまったようだね。ボクの有象無象のお友達がよくかかるんだよねぇ。間抜けって言うか、うんがないって言うか……。ボク？　ボクはクモの巣にかかっても、絶対に食べられない100の方法を知っているからね。また2つだけだろって？そうに決まってるジャン。いちいち100も言ってたら日が暮れちゃうよ？　キミはそれでも聞きたい？聞きたいんか、おらぁ!!(逆切れ開始)

←ずっとボタンを押し続けて、高く舞い上がってみようよ。脱出できませんが、派手な演出で見応えがあるよ

↑手前の赤いゲージでメーターを止め続けてみよう

←バランスで時間をとられやすく、ゲームオーバーになりやすい。できるだけバランスをとらずに進みたい

NEXT：裏庭からの帰還▶▶▶

第三章　ツヨシの章
第二話
裏庭からの帰還

クモの巣から何とか脱出はしたが、池へと落下してしまうツヨシ。彼は運良く船に助け上げられ、船長の好意で岸まで送ってもらえることになる。ところが、ツヨシのちょっと好奇心から船が浸水。必死になって水をかき出して岸までたどり着いたところで、今度はカマキリに襲われる。ツヨシの帰宅が叶うか否かのクライマックス編!!

第二話　裏庭からの帰還

続　いまさらタイタニック

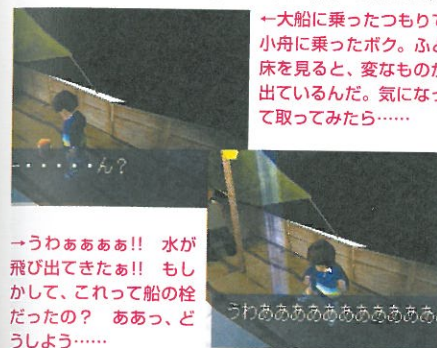
ルール!!

クライシスメーター

沈没するぞ、水を掻き出せ！　船が沈没する前にゴールしろ！　距離メーター0でクリアだ。○ボタン連打でバケツに水を溜め、×ボタンで水を捨てる。栓が抜けると、障害物が降ってくるぞ。方向キーで、傘をさして身を守れ！　障害物に当たると一定時間行動不能。なお、船長は回避不可。それはともかく、オヤジも手伝え!!

←公園の池に運ばれてきた船長。今乗せた子供が、自分を小さくした女子高生の弟だと知っていれば。棚祭というより、血祭り

お風呂の栓は抜いていいけど、船の栓は抜いちゃダメ

ボクの絶妙なバランス感覚でクモの巣を抜けたのはいいんだけど、ちょっとしたミスでクモの巣から池に落ちちゃったんだ。さすがのボクも気を失ったんだけど、運良く船長さんに助けてもらったんだよ。ボク以外にも小さくなった人がいるなんて「きぐう」だなぁ。助けてもらったお礼に、土下座までしたんだよ。話の分かる船長さんで助かったなぁ。小さい船なのに「大船に乗ったつもりで」とか「オヤジギャグ」を言うセンスは、ボクにはいただけないけど、今はガマン、ガマンっと。……ン？　なんだろう、この出っ張ったのは？　取って見よっと……うわあああぁぁぁぁぁぁぁ～!!

←大船に乗ったつもりで小舟に乗ったボク。ふと床を見ると、変なものが出ているんだ。気になって取ってみたら……

→うわぁぁぁぁ!!　水が飛び出てきたぁ!!　もしかして、これって船の栓だったの？　ああっ、どうしよう……

↑とにかく水をかき出さなきゃ!!　沈没しちゃうよぅ

↑すごい「ぎょうそう」の船長さん。ごめんなさぁい

1912年のタイタニック沈没事件を題材にした映画といえば、ジェームス・キャメロン監督の『タイタニック』が昨今では思い浮かぶが、実はそれ以前に同じ題材を映画化していたのがこの映画。前述の『タイタニック』にはかなうべくもないが、数百人の出演者を配して、事故の模様などをセミドキュメント風に描いた人間ドラマ作品である。現在でもビデオが販売されているので、興味ある方はレンタルショップなどで探してみて、『タイタニック』と見比べてみるのもいいかもしれない。

SOSタイタニック 忘れえぬ夜

A NIGHT TO REMEMBER

（58年／英映画／123分）

監督：ロイ・W・ベイカー／出演：ケネス・モア、マイケル・グッドリフ、オナー・ブラックマンほか

the Original

バケツで水をくんで捨てて……船長さん邪魔!!

水がドンドン入ってくるから、ボクはバケツで水をくんで外へと捨てなきゃならない。魂を込めてバケツいっぱいに水をくんだら、すぐに捨てなきゃ。……ん？　船長さんがいない。さっきまで後ろにいたのに……ズドン!!

うわぁ!!　ボ、ボクの上に落ちてきたぁ。いたたた。あぁ、また水が入ってくる。急いでかき出さないと。

こんな感じでボクががんばってるのに、船長さんはボクの邪魔をするだけ。おまけにゴミなんかも飛び出して、ボクの頭の上に落ちてくるんだモン。傘がないとやってられないよ。

←水をかき出しているボクの後ろで、船長さんが余裕を見せて、踊っているんだ。こんな感じだなぁれたよ、って感じだなぁ

←船長さんが飛んでっちゃったあと、色々なゴミが落ちてくるんだよねぇ。傘で受け止めるんだけど、なんか違うよ

←船長さんは何度もボクの邪魔をするんだ。ボクのせいでこうなったのはわかるんだけど、仕返しがこれだなんて

アリさんの公園天気予報

ツヨシ君も大変だね(逆切れ終了)。クモの巣から逃げたと思ったら、今度は沈没船だもん。この公園には小さな池があるんだけど、今のツヨシ君だと湖に見えるかな？　さすがのボクでも水の上はどうしようもないんだ。もともと土の中で生活してるからね。え？　とっとと天気予報しろってかぁ？　あー、ホネが降ってくるよ、ホネが。あ、あとサカナも降るよ、サカナもな。ホネのち、時々サカナってところだよ。降るって言ったら降るんだよ!!　信じろよ、コラ!!(逆切れ再開)

毛髪は叩けば強くなる？

ボンボン船の船頭がつねに手にしているのは、叩けば強くなる養毛ブラシ。ここではいわゆる養毛について語ってみたい。

日本の育毛剤市場は約400億円の規模があると言われ、およそ40種類もの養毛剤が薬局などで売られている。しかし、その多くは「もじゃもじゃ生える」ではなく、「毛にいい」程度の効果しかもたらさない医薬部外品、つまり髪の毛のスタミナドリンクというのが現状である。つまり、毛髪のない人が使っても意味はないのだ。

しかし、'99年に承認された発毛効果のある物質「ミノキシジル」は、本当にスゴイらしい。このミノキシジルという物質は、70年代末に血圧降下剤としてアメリカの製薬会社が開発していたもので、臨床実験で患者の頭から頭髪が復活したことから、発毛剤としての開発に切りかえられたのだという。そういえば、取扱説明書にある船頭の頭にはしっかりと御髪が確認できるではないか!?　これはやはり、ハゲの救世主ミノキシジルのおかげなのだろうか？

ドンクラマメチシキ

クリアーへのヒント!!

まずは○ボタン連打でバケツいっぱいに水をくんで、×ボタンで外へと投げ捨てていく。このときクラシスメーターが0なら、船長が飛び上がらない限り浸水しないので、水をくむ必要はない。船長が飛び上がったら、バケツに1ゲージ分水をくんで捨てておこう。こうして、船長とぶつかったときに生じるタイムロスを補っておく。水が噴き出した状態では、バケツを満タンにしてから水を捨てていき、ホネなどが出てきたら傘を差して待ちかまえる。連打に自信があるなら、バケツに2～3ゲージ分だけ水をくんで、すぐに捨てる。その直後に傘を差して防御。ただし、高度の低いゴミが出てきたらすぐに傘を差してやり過ごす。

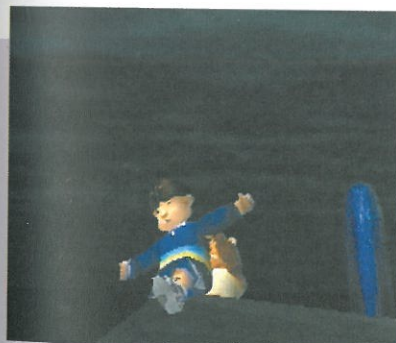
棚祭家のお家芸　その名は『土下座』

お気づきのことと思うが、種男とツヨシの2人は同じモーションで船長さんに「土下座」をしている。不気味なぐらいに「土下座」のモーションが酷似しているのは「モーションデータを流用している」ワケではない。棚祭家での「土下座」は一種のお家芸。その一挙手一投足はすべて計算し尽くされ、息子と娘に継承されているのだ。

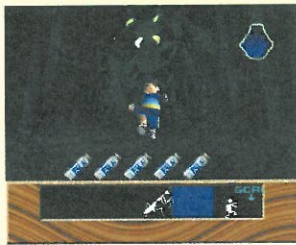
「常に腰を低くして、無難に生きるという」種男の業が成せるワザといえる。その土下座の神髄を種男、ツヨシを通してキミは見ることができるのだ。

←ツヨシの土下座。なかなかのお手前ですね

↑種男の土下座。これを見たらどんな相手もたちどころに許してしまう。オヤジ狩りの回避100%

↑娘のリリカも、なかなか「鋭い」土下座をする。どんな補導員もイチコロさ!!

←少しでも気を抜くとゲームオーバー

NEXT：カマーハンズ▶▶▶

○ボタン連打で、カマキリから逃げろ！　画面下のゲージが赤くなったらピンチサインだ。ただし、連打のしすぎは、スタミナを消耗。牛乳の回復を待って、連打再開!!　途中のカエルとエンピツは、方向キーの上か下で避けろ。3回ゴールすれば、クリア。なお、このゲームはポーズができない。考えてみると、ツヨシは太ってるのに足が速い。

←カマキリが獲物を捕まえるとき、微動だにせずじっとして、一瞬で獲物を捕らえるもの。よほどの理由があってのことに違いない

第二話　裏庭からの帰還

カマーハンズ

生死をかけたかけっこ!?　ボクの最後の戦い

ちょっと疲れたけど、なんとか船を沈没させないで陸に上がったボク。草むらを抜けようとしたときに水たまりを見たら、ユラユラとしてる……。なんか地響きもしてるし……。

そのときボクは後ろに「さっき」を感じたんだ。振り返ってみると、そこには大きなカマを見せつけてボクをにらむカマキリがいたんだよ。もう終わりだって思ったね。けど、ここであきらめたらダメだって、もうひとりの自分が言うんだ。「おばあちゃんのお誕生会だよ」「オイシイ物がたくさん食べられるよ」って……。

ボクは最後の力をふるって、カマキリから逃げ出したんだよ。よく考えると、ボクが一番苦手なのって「かけっこ」なんだっけ……。

↑驚きの連続だったけど、最後が一番驚いたよ

↑カマキリがすごい勢いで襲ってくるのだ

↑怪獣のようなカマキリがボクをにらむ……

ある発明家の手で産み出された人造人間のエドワード（デップ）は、博士の急死後、ボッグス一家に引き取られ、そこの娘キム（ライダー）に恋をする。しかし彼の両手はハサミのため、恋するキムを抱きしめることもできなかった。やがて彼は街の人気者となるが、それを妬む者の手で安息の日々は終わりを告げる。

バートン監督が製作・原作・監督の三役を兼任して作り上げたファンタジー。悲恋ものとしての側面を持つ映画で、J・デップの好演技で泣かせる作品でもある。

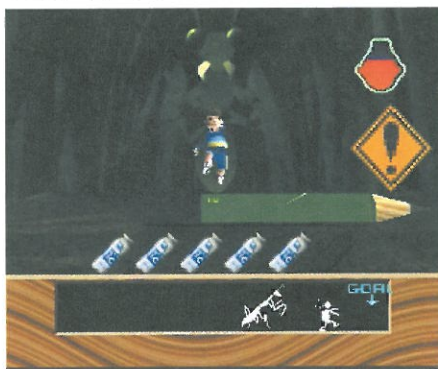
シザーハンズ
EDWARD SCISSORHANDS
（90年／米映画／98分）

監督：ティム・バートン／出演：ジョニー・デップ、ウィノナ・ライダー、ダイアン・ウィーストほか

the Original

逃げて逃げて逃げまくれ!!

後ろから追っかけてくるカマキリから逃げるには、ボクがカマキリより早く走らなきゃならないんだ。けど、力一杯走ると疲れちゃってちゃんと走れなくなっちゃう。だから急がずに慌てずに走らないとダメ。途中でカエルさんとか鉛筆が目の前に出てきてボクの邪魔をする。これを飛び越えたり、潜ったりして避けないとカマキリに捕まっちゃう。速く走るわけにはいかないし、遅すぎてもダメ。ついでに障害物も出てくるんだから、正に「いたれりつくせり」ってヤツだよ。あれ？　違うかな？　とにかく、ついていないことに変わりないんだけどね。

←カエルが足下にいるならジャンプしてよける

↑疲れない程度に「ほどよく走る」ってやつだね

←何とかカマキリを振りきったボクは、アリジゴクで出会ったカマキリさんと再会するんだ

←アリさんの後についていって、穴の中に潜ったんだ

カマキリといって思い出す人たち

カマキリと言うと、ちょっとやせた男の子のアダ名として使われることが多いが、そのあだ名で名を轟かした芸能人もいたりする。

トップは何と言っても関根勤。日本テレビ系の『カックラキン大放送!!』のコーナー「ゴロンボ刑事」（刑事役は野口五郎。コーナー名を変えて郷ひろみ、西城秀樹も登場）で悪役として登場し、下半身が隙だらけの拳法「カマキリ拳法」で人気者となった。

女性では五月みどり。成人映画でいろいろな男性との色香漂う絡みを見せてくれた彼女についたあだ名が「かまきり夫人」。かまきりのメスのように男を食らうというところからつけられたあだ名だ。

風体からそのものズバリ「カマキリ」と呼ばれたのが笑福亭鶴光。深夜放送「オールナイトニッポン」（ニッポン放送）でのHな会話と、「小噺その1～」というフレーズで若者の人気者に。舞台に立つと親しみを持ってファンから「カマキリー!!」との声援が飛んだ。

ドンクラ
マメチシキ

クリアーへのヒント!!

まずは自分の好きなように○ボタンを連打してみる。すぐに牛乳瓶が2本消えるようなら連打が早いので、速度を落としてみる。逆に牛乳瓶が消えずにカマキリとの距離が縮まるのなら、連打速度を上げること。カエルをかわす場合、注意マークが出たときに方向キーの上を押してかわし、4匹目のカエルのみジャンプするので、方向キーを下に入れてかわすこと。もし、カエルや鉛筆をかわしきれなかったら、連打速度を早くしてカマキリを引き離しにかかろう。多少の連打ならスタミナがなくなることはないので、ミスをした分は連打で補うように。カエルで3回連続で回避に失敗したらまずゲームオーバーなので回避は確実に。

アリさんもお礼はちゃんとしますよ

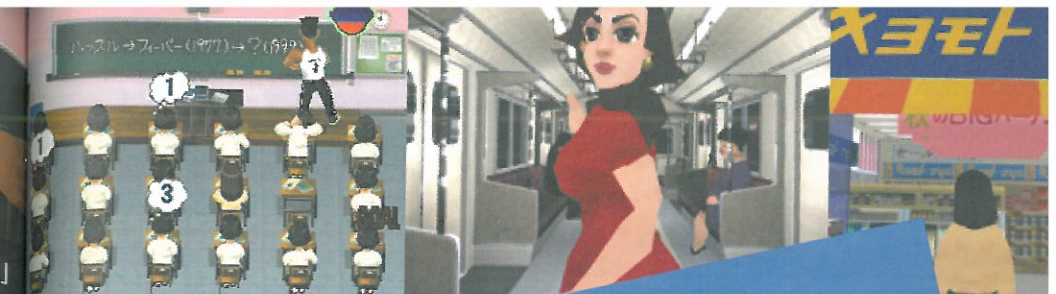
ツヨシ君のおかげで、ボクはアリジゴクから逃げられた。ツヨシ君は命の恩人と言ってもいいね。そんな彼にお礼をしなきゃボクの気が済まない。カマキリに追われているツヨシ君を岩影に誘って助けたボクは、彼の家に通じる穴へと招き入れたのさ。穴を出ればそこはツヨシ君の家の庭。ちょっと名残惜しいきもするけど、ツヨシ君とお別れの挨拶をして別れたんだ。当然、ツヨシ君は無事に家についたよ。

←うまくカマキリをやり過ごしたツヨシ君とボク。相手は凶暴なヤツだから、相手にしない方がいいよね

↑小さくなってもメゲなかったツヨシ君は強い子だよ

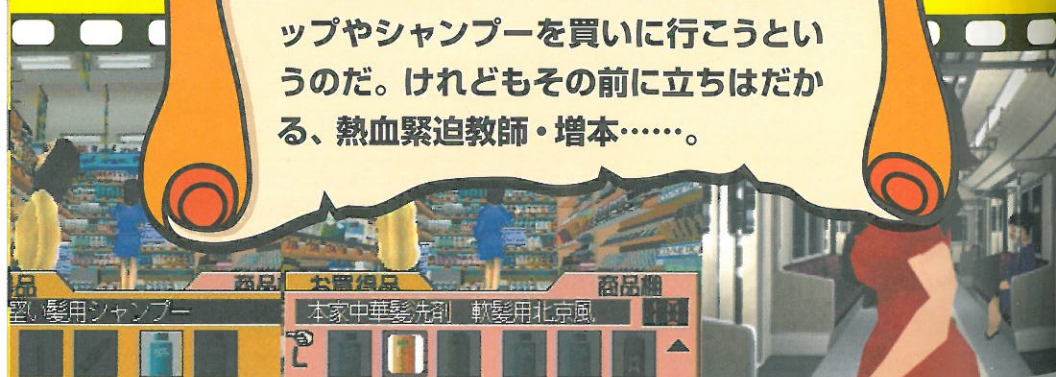
←運悪くカマキリに捕まっちゃうと、スパッと、キレイに分断されちゃう。安らかに眠ってね

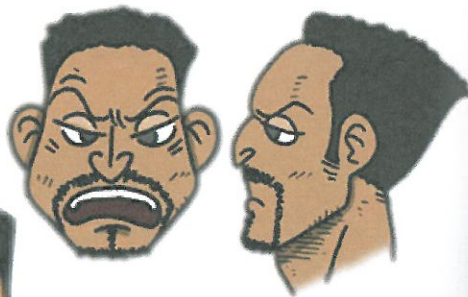
Congratulations!!

第四章
リリカの章

第四章　リリカの章

第一話

エスケープ・フロム・スクール

棚祭種男の長女・リリカは、いまどきの女子高生。うららかな陽気に誘われ、今日も授業をエスケープし、街へ遊びに出て行った。今日の目的は、雑誌『らヴちゅう』に出ていた、キヨモトマツシのバーゲンセール。新しい色のリップやシャンプーを買いに行こうというのだ。けれどもその前に立ちはだかる、熱血緊迫教師・増本……。

熱血・緊迫・増本先生 得意の技はチョーク投げ

体育会系の格好をしているが、教えている授業はどうも歴史の授業のような増本先生。板書も熱血気味に横ぶち抜きの大書である。授業を聞いていない生徒には、容赦なく必殺のチョークが。しかし、勉強疲れ(?)で眠っている生徒はそのままにしておくという寛大な一面もある先生なのだ。なにせあの大声、大きな板書の音の中で眠れるというのだから、生徒の方もかなり疲れているか、鈍感なのであろう。そういえば、この日の授業内容はディスコの歴史。現代史と経済史が、増本先生のお得意らしい。

第二話　エスケープ フロム スクール

2年B組　緊迫先生

陽射しのいい日は、外にいかなくっちゃね！

う〜ん!!　外もいい天気だし、今日はおばあちゃんの誕生日だし、こんな日に教室にいるなんてぜ〜ったいソン!!　やっぱ、授業なんてふけちゃうに限るってもんじゃない？

おばあちゃんへのプレゼントも買いたいし、その前にちょっと遊んどきたいし…、じゃあやっぱりサボるしかないよね!!

え…、なになに??　キヨモトマツシで50%おふぅ!?　そりゃぜったい行くっきゃないでしょ。けど問題はあの増本よねぇ。バリバリの超体育会系！　おまけにカンも鋭いときてるし。アイツの目をごまかして、うまく教室を抜け出すのがイチバン至難の業!!　クラスのみんな、うまく協力してよね!!

←ムダ話で授業のジャマをするヤツは容赦しない。増本先生の必殺チョークがバビューンとすっ飛んでいく

ルール!!　クライシスメーター

バーゲンセールに行くために教室から抜け出せ！　空席の前後左右の生徒を方向キーで選択。○ボタンで決定して移動させろ。教室右下のGOALまで行けばクリア。先生に見つかると、投げチョークが飛んでくる。リリカに当たると、ゲームオーバー。他の生徒は一定時間気絶で移動不可。ウトウトしてる生徒は寝る前に○ボタンで起こせ。

←緊迫先生・増本の投げるチョークは、百発百中。三本ラインのジャージと一番Tシャツがトレードマークだ。リリカがゴールしたときのポーズがかわいい

↑見つかってしまえば百発百中。のけぞるガングロ……

熱血、そして骨っぽい九州男児である坂本金八が、桜中学3年B組32名を相手に繰り広げる学園ドラマ。シリーズ、Specialとして何度か放映されており、その時代時代の教育現場の背景や問題を取り上げ話題になった。中でも雪乃(杉田かおる)が妊娠する事件(脚本は小山内美江子)、悟(沖田浩之)による校内暴力事件などの話は有名。ちなみに2年B組は千八先生(さとう宗幸)、1年B組は新八先生(岸田智史)でみんなフォークシンガー。唯一、貫八先生だけが川谷拓三で異色であった。

3年B組金八先生

(79年・TBS・TVドラマ)

第1シリーズ：主演・武田鉄矢、出演：杉田かおる、鶴見辰悟、たのきんトリオほか（ビデオはBMGビクター、ビクターエンタテインメントなどで発売中）

the Original

増本のヤツ、どうしてああ鋭いの!!

ふけると決まったら、つまんない授業に長居は無用!! さっさと出てって、買い物にでも行こうっと…って、なんでこっち見てンのよ、増本!! まったく鋭いったらありゃしないんだから。教室の出口まで、こっそり行くのは難しそうだから、欠席してるコの席をうま～く使って、ちょっとづつ出口に近づいて行こうっと。どうせ増本のヤツ、筋肉バカだから、席順が変わったなんてわかんないでしょ。

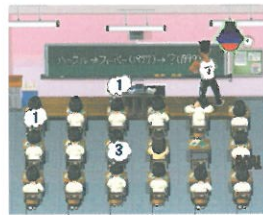
ホラホラ!! モタモタしてないでそこのところずれてよね。

←増本先生が振り返った瞬間は、さすがにみんな緊張ピリリ！ この間は動けない……

ちょっとちょっと！ なんで寝てんのよ!!

スイスイっと入れ替わって…と思ったら、なんでアンタ、居眠りしてんのよ!! どうせ昨日の夜、遅くまでヘンなテレビでも見てたんでしょ。こっちは急いでるんだから!! もう！

あ～しかたないなぁ、モウ。いいわよ、避けていくからさ。そのかわり、こんどアンタが授業ふけるときに協力しないからね！ ちゃんと覚えといてよ…って、寝てるからダメかぁ。

←板書している間に、どんどん右下の教室出口に移動移動。空いた席を使ってうまくスライドしていかなくちゃ

←数字が出ているヤツがウトウトしてる不埒なヤツ。授業くらいマジメに聞いてなさいよ…って、説得力ないか

緊迫先生・増本の担当授業とは？

●1982年 ディスコ冬の時代（カフェバー文化の台頭）
●1985年 ディスコ復活（ワンレンボディコン発生）
●1990年 ディスコ文化衰退（バブル崩壊）
●ハッスル→フィーバー（1977）→？（1999）

以上が緊迫先生・増本の授業内容だが、これを見る限り、ディスコの歴史を扱っているとしか思えない。

黒板の内容から判断すれば…「サタデーナイトフィーバー」の公開以後、歌舞伎町のディスコは、徐々に低年齢化。その中心は六本木へと移動。しかし六本木もまた低年齢化の流れにのまれ、最先端の人々は、西麻布のカフェバーへと移っていった。

84年12月にマハラジャがオープン。以後85年にかけて、六本木を中心に多くのディスコがオープン、リニューアルし、ディスコ文化が復活。ワンレン・ボディコン娘を大量発生する。

こんな感じで授業をしているのでしょうか。不可解な先生です。

ドンクラマメチシキ

クリアーへのヒント!!

ゲームの基本は昔あった「15ゲーム」やお土産の「追い出しパズル」。生徒たちをスライドさせながら教室の出口までリリカを誘導することは特に難しくはないはずだ。

気をつけなくてはいけないのが増本の挙動。板書している手が停止したら、振り返り、生徒をチェックする。この時に移動中だとアウト。他の生徒が移動していてもリリカのミスになるわけではないので、リリカを移動させるための経路を確保し、一斉にリリカを動かすのがいいだろう。あまり細かく動きすぎると、いきなり振り返った増本のチョークの餌食になってしまう。頭上に数字の表示されているキャラは眠ってしまうので、早めに予定経路から排除する。

←リリカを次に移動させる場所を空間にしておき、増本のスキを狙って移動させる

移動中の電車の中で…！あの不二峰子の魔の手が

学校を抜け出すなんて、ワタシに取ってはチョロイチョロイ。さっそく『らブちゅう』に載ってた、渋谷のキヨモトマツシへお買い物に行かなくっちゃ。……あ、今の人、ハンカチ落としていったわ。「あの、これ…」って、なんでお面？ なにかのおみやげか、ハヤリのキャラなのかな。

でも振り返ったその人を見てそんな疑問、吹き飛んじゃった。キレイな顔立ち、絞まったボディ…もう、紀香なんてメじゃないって感じ。いいなぁ…リリカもあんなスタイルになりたい!!

←リリカが拾ったお面は、銀行強盗たちの使っていたマスク。そうとは知らずに手渡す

↑振り返ったのは不二峰子。種男を陥れるため、電車で移動しているところで、長女・リリカと出くわした

NEXT：商品狂時代▶▶▶

ちょっとぉ！ なんでプリクマのジャマするわけ!?

ふ～っ！ やっぱり渋谷よね!! ハチ公前の待ち合わせは混雑していてイヤだけど、遊ぶっていったらココっきゃないよね！

今日の目的は、モチ、ガングロに教えてもらったキヨモトマツシのバーゲン。なんてたって50%引きなんだから、リップやシャンプーを買いだめしとこうっと。女子高生だからってみんなお金持ってるわけじゃないんだから。こういった涙ぐましい努力の上に、ブランド品とか買ってるんだもんね。だからこういう機会にちょっとづつでも倹約しとかなくっちゃ！

←ここ、ここ！ 毎日来てても発見があるの

←渋谷も平日の昼間なら空気がいいわね～！

←え～っと、どの商品がお買い得なのかなぁ

ルール!!

クライシスメーター

お買い得品をゲットしろ！ 表示されるお買い得品と同じ物を商品棚から選べ。お買い得品を方向キーで選択して、○ボタンでゲット。商品名を忘れたら、L／Rボタンで表示を切り替えろ。4個ゲットでクリア。お買い得品はタイムサービス。時間経過で余裕度ダウン。選び間違えても余裕度に変化なし。

しかし、キヨモトマツシ恐るべし。怪しげな商品ばかりが並ぶドラッグストアだ。学校を抜け出してきたわりには、人がいない気もするが…。スターリップシリーズがちょっとほしいかも。甘口リップはいやだが、辛口はもっといや。

→まずはお買い得品の名前を覚える。同じような名前の商品が多いので間違えるな

←いよいよ商品ゲットだ！ 商品棚の下の段から選ぶと、リリカはちゃんとしゃがむ

サイレント（無声）映画時代に作られた、喜劇王チャップリンの初の長篇映画。現在では傑作映画としての評価も揺るぎないものとなっている。

その内容は、アラスカでのゴールド・ラッシュを背景にしたコメディ。放浪者チャーリーの一攫千金の物語を描いている。サイレントのため演技力が重要視される時代に撮影された同映画は印象に残るシーンが多く、中でも靴を煮て食べるシーンや、山小屋が傾くシーンなどは可笑しさとともに有名になっている。

黄金狂時代

THE GOLD RUSH

（25年／米映画／72分）

監督：チャールズ・チャップリン／出演：チャールズ・チャップリン、ジョージア・ヘールほか

the Original

第二話 エスケープ フロム スクール

商品狂時代

え〜、特売って、全部じゃなくってタイムサービス!?

ちょちょ、ちょっと待ってよぉ。特売品がタイムサービスの限定品だなんて聞いてないわよぉ。店内の掲示板を見ながら買わなきゃいけないなんて、チョー、苦手。けっこう似たようなパッケージが多いから、間違わないように気をつけなくっちゃ。甘口リップと辛口リップなんか、間違えた日には最悪ーだもんね。

あ、そうだそうだ。おばあちゃんのためにも何か買っとかなくっちゃ。うまくおばあちゃんに合う商品がサービス品になればいいんだけどなぁ。でも、買うお金、4品分しかないから、そこで今日はお預けね。ちぇっ。

↑ワールドワイドな品揃えが決め手のキヨモトマツシ店内

みんなのシャンプーもそろそろ切れてるかしら

私の家では、家族の髪質に合わせてシャンプーを使い分けてるの。抜け毛の気になるお父さんと、キューティクルを守りたい私とじゃ、やっぱり同じ物ってわけにもいかないでしょ。ガングロの家のシャンプーは、よく分からないけど、ミドリなんとかっていう生き物から取れる成分がどうとか言ってたけど。今日は、せっかく学校を抜け出して来たんだし、みんなの分も買っていこうかな。今月はお小遣いもあんまり残ってないし、自分のリップも買って、お母さんにお金もらっちゃおっと。

本家中華髪洗剤　軟髪用北京風…ちょっと抜け毛の気になるお父さんにはこれ。本場中国で採れた、なんとかって漢方薬が配合されてるんだって

新もっと堅い髪用シャンプー特上…髪を短く切ったら、はねちゃったお母さん。もともと堅い髪なんだよね。私より値段が高いのはしょうがないか

買い物は視聴者のあこがれ

バブルに入る前、日本でも好きなものを好きなだけ買う…それがひとつの憧れであった。自分の財布を気にすることなく、家電製品や、海外旅行、車などを思いっきり買う。それが憧れだったころ、TVにもたくさんの買い物番組があったのである。

まず人気を博したのが、松下電器提供による『ズバリ!　当てましょう』。登場する品物の値段を当て、近似値ならその品物や電化製品がひとつ、ズバリ当たると松下電器の電化製品がおよそ100万円分貰えるというものであった。

一方、完全なお買い物番組であったのが『オリエンタル　ガッチリ買いまショー』(後に『グリコ〜』)。夢路いとし、喜味こいしの名調子による司会が思い出深い。

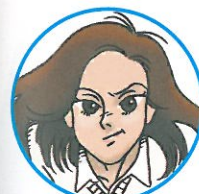
その後も『巨泉まとめて100万円』『世界まるごとHOW MUCH』(大橋巨泉・司会)『買ってくるぞと勇マシク』(坂本九・司会)『ザ・チャンス』(ピンクレディー〜伊藤四朗・司会)など数多くの買い物、値段当て番組があったが、『買い物天国』(小堺一機・司会)以来、姿を消している。

ドンクラマメチシキ

クリアーへのヒント!!

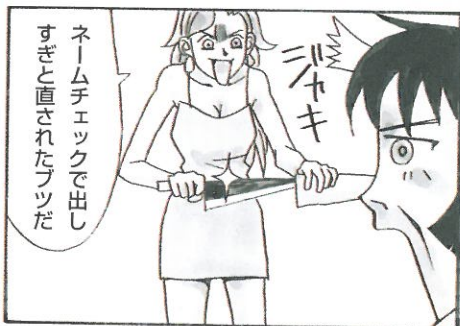
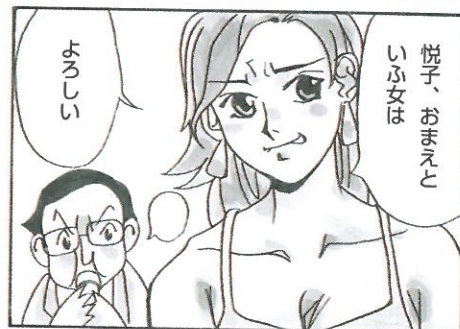
商品を探す手がかりは2つ。商品名と、そのパッケージの形だ。商品名は、種類と詳細という感じで前後に分けられているので、まず種類で棚を探し(カーソル上下)、シルエットや詳細を頼りに品物を探そう。慣れてくれば、シルエットである程度品物の判別ができるが、それまでは商品名を中心に判断していったほうがいいだろう。そのほうが間違いが減るはずだ。

陳列棚の位置関係を覚えるのもひとつの手段。どの棚に、どういう商品が入っているのかは、プレイ中に覚えてしまいたい。商品シルエットの特徴ある部分だけで見分けられるようになれば、キヨモトマツシ・バーゲンの雄と言える。

↑うまく特売品が買えてゴキゲンのリリカ。さーって、あとはおばあちゃんの誕生パーティーまで遊ぼうっと

新ちょっと堅い髪用シャンプーA…お母さんに似て、ちょっと髪の堅い私の愛用シャンプー。マニキュア効果のあるリンスとセットで使ってるんだ

元祖中華髪洗剤　軟髪用北京風…弟のツヨシは、お父さんに似て、髪が柔らかいの。お父さんと違うのは、育毛が必要ないってこと

元祖中華髪洗剤　縮髪用北京風…おばあちゃんはなんでもいいって言ってたけど、このシャンプーは泡立ちがいいから、気に入ってるみたい

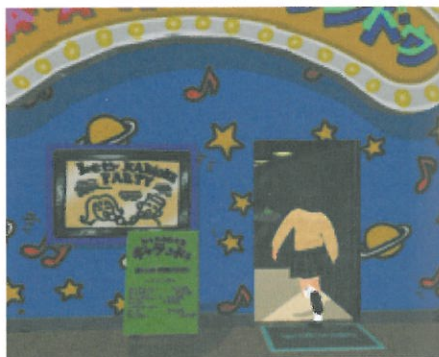
←例えば、ずんぐりボトルに小さめキャップ、シャンプーを探し、新マジ堅い髪を探す

NEXT：からおけ姫▶▶▶

第四章　リリカの章

第二話

渋谷大パニック

うまく学校を抜け出し、買い物をすませ、渋谷の街に遊びに出たリリカ。ところがそこで出会ったおかしなUFOのような物体。彼の力で巨大化してしまったクマのぬいぐるみ（プリクマ）のせいで、大パニック。けれどそ知らぬ顔の2人は、友達とともにカラオケボックスでカラオケに興じていた。そのころ父・種男は東京湾にいた…。

↑え～!!　ウソォ!!　どうしてプリクマがあんなに!?

↑コラ！　コラコラ!!　プリクマ代弁償しなさいよぉ！

ルール!!

クライシスメーター

カラオケを歌え！　歌詞の下のボタンや方向キーを、その歌詞を歌う直前に押せ！　3曲歌い切ればクリア。タイミングが合うと余裕度アップ。ボタンやキーの指定外の場所で押しても余裕度ダウン。ガングロの反応にも注意。歌が下手すぎて居眠りしてもゲームオーバー。なお、このゲームはポーズできない。

←ついついガングロに注目してしまうが、他の女の子もいい感じ。カラオケに行くと、ニコニコしてるだけで自分は歌わない女の子、たまに見かけます

第二話　渋谷大パニック

からおけ姫

ちょっとぉ！　なんでプリクマのジャマするわけ!?

さ～て、買い物もすんだし、街でもブラつこうっと…って、あ～!!　プリクラの新しいバージョンじゃん!!　これ、人がいつも並んでて、なっかなかできないんだよね。1組しかいないかと思うと、入れ替わり立ち替わり違うプリクマで撮って、何時間もかかったこともあるしさ。まったく、アッタマきちゃう!!

でも今日は、1人でゆっくり撮れるんだ！　え～っと、髪は大丈夫ね…、あとリップを直してっと。よし!!　じゃあ…（ブ～～～～～～ン）…ちょ、ちょっと、なに、虫!?（パシャッ!）

！　!!　!!!　な、なによぉ～コレ!!　せっかくのプリクマが、こんな顔になっちゃったじゃないの!!　ちょっとそこのヘンなUFOだか、ガメラだか、マリオの敵キャラの親戚だか知んないヤツ、待ちなさいよ!!　コラァ!!!

→あ、ガングロ～。なんだ、あんたも授業ふけて、こんなとこであそんでたの？

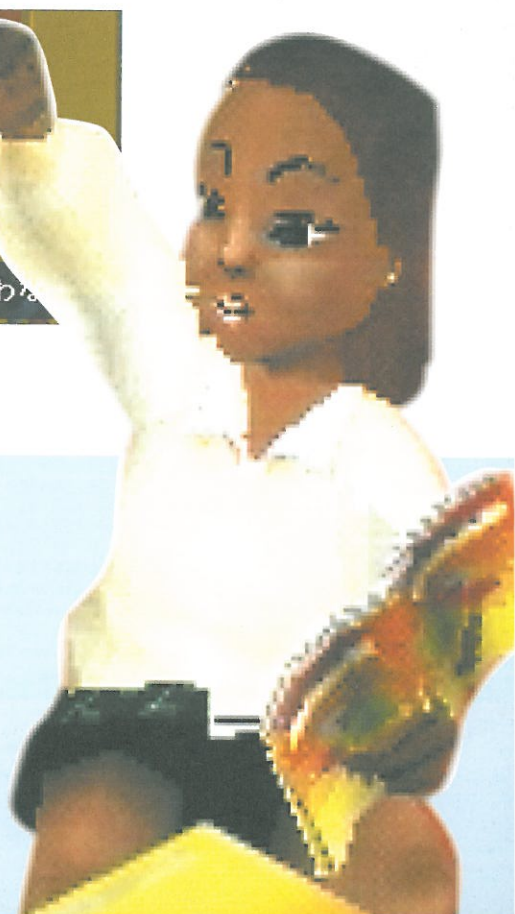
タタリ神の呪いを受け、それを解くために旅立った青年アシタカ。シシ神の森に着いた彼は、そこで製鉄技能を武器にする人間たちと自然の戦いを目撃。人間でありながら自然に味方する少女サンと出逢う。やがて激化する森の生物と人間たちの戦いの中で、アシタカはサンを救うべく奔走する……。

宮崎駿監督が構想16年、製作3年の末に送り出した作品で、中世日本を舞台に荒ぶる神と人間の闘争を描き、日本映画史上空前の大ヒットを記録した。

もののけ姫

（97年／日本映画／133分）

監督：宮崎駿／声の出演：松田洋治、石田ゆり子、田中裕子、小林薫、西村雅彦、森光子、森繁久彌ほか

the Original

世間の喧騒は忘れてエンジョイよね

げ！　げげげげ!!　なんでプリクマがあんなに巨大になるのよ！　渋谷の109より、マルハンパチンコタワーよりデカイじゃないの。まったく、宇宙人ったらロクなことしないんだから。

あ、あんたったらあのプリクマどうすんのよ。どこへ行く気なの!!…って、あれ、ガンクロ!?　なに、あんたまで授業サボって、こんなとこで遊んでたの？　じゃあ増本の授業、カラッポになっちゃったんじゃない!?　よぉーっし!!　こうなったらおばあちゃんの誕生会まで、みんなで歌って遊んじゃおう!!

えっと、1曲目は「トライアングルラブ」ね。2曲目は「駄目な私」でっと、え～、なに？　もう1曲なの？　みんなも何か歌いなさいよ!!　え～…仕方ないなぁもうじゃあ3曲目は「恋の四角」にするからね！

でもさぁ、実は私、カラオケってあんまり自信ないのよね。ヒッキーとかにくらべると、やっぱりゼンゼン、まだまだって感じ。でも歌う曲のバリエーションは豊富よ。おばあちゃんやお父さん、お母さんと、いつも家でカラオケ大会やってるもんね。あ…そうだ。今年もパーティーの後、カラオケ大会やるのかなぁ。私、何を歌おうかなぁ……。

↓うまく歌うことができると、ベビーUFOも踊りだす。リリカの歌は宇宙を越えてスンバラしいと証明された！

カラオケの歌詞はこれだ！

トライアングルラブ
作詞：藤井青銅
作曲：GAMO
恋のトライアングルは　右もLoveLove左もLove
恋の上下関係にまるで溺れてアップアップしそうよ
心ダウンでLonelyな夜に　電話RingRing　気持ち上向くけれどダメダメ
恋する資格もないのに　右に左にハートがゆれる
電話RingRingなるけどダメダメ　気分上々それでもダメダメ
心LoveLove　嬉しいRingRing　右往左往の心はOK？
RingRingLoveLoveダメRingダメLoveOK？
RingLoveダメOK？LoveLove
恋のトライアングルは　右LoveLove左もLove
恋の上下関係にまるで溺れてアップアップしそうよ

駄目な私
作詞：藤井青銅
作曲：谷中敦
さよなら三角　また来て四角　まるで私を罰するように
恋に失格　上の空　上野下谷に雨が降る
駄目な　駄目な　駄目なわ・た・し
女涙の丸四角
右を向いても左を見ても　四角四面のことばかり
丸い卵も切りよで四角　上を下への大騒ぎ
駄目な　駄目な　駄目なわ・た・し
女涙の丸四角
縁の切れ目に得るものは　バツが悪くてカドが立つ
駄目な　駄目な　駄目なわ・た・し
ある日　ある日　ある日わ・か・れ
女涙の丸四角

恋の死角
作詞：藤井青銅
作曲：大森はじめ
Rainy Rainy DayハートはUp and Down
Lovely Lovely DayあなたにRock'n Roll
恋の死角　右に左に狙い撃ちよバンバンバン
Rainy Rainy Lonely Lazy Lovely Lovely Really Lucky Day…
Rainy Rainy DayハートはUp and Down
Lovely Lovely DayあなたにRock'n Roll
恋の刺客　DownTownで狙い撃ちよバンバンバン
Rainy Rainy Lonely Lazy Lovely Lovely Really Lucky Day…
Rainy Rainy Lonely Lazy Lovely Lovely Really Lucky Day…
まるまる尽くして得るものあ～るならラブラブ上向き縁もあ～る
上っ面バツグン下心見える救えやしないぜまるでダメ
丸々三角上四角下　丸々三角上四角L　バツバツR丸　バツバツL　右三角左うちわ
恋の刺客　DownTownで狙い撃ちよバンバンバン
Rainy Rainy Lonely Lazy Lovely Lovely Really Lucky Day…
Rainy Rainy Lonely Lazy Lovely Lovely Really Lucky Day…

ドンクラマメチシキ

クリアーへのヒント!!

とにもかくにも、メロディと歌詞を覚えることが一番大事。特に歌詞とボタン操作がリンクしているので、表示された歌詞を先読みし、次に使用するボタンを押せるよう準備していくように心がけよう。

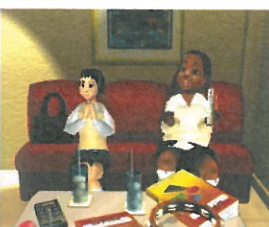
パーティープレイで遊ぶなら、最も楽しいといわれるのがこのステージ。みんなで歌いながらやれば、メロディも一発で頭に入る。とにかく楽しくやることが大事なのだ。それでもうまくいかないのなら、歌詞を紙に書いて練習したり、ビデオに録画して練習するのだ。このへんはまさにカラオケの練習と同じと言える。

ちなみにボタンは、やや早めに押したほうが正解になりやすい。

カラオケ中のガングロ四変化!!

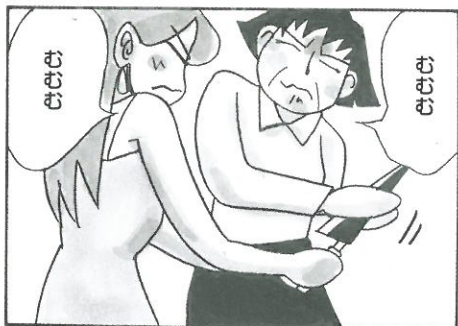
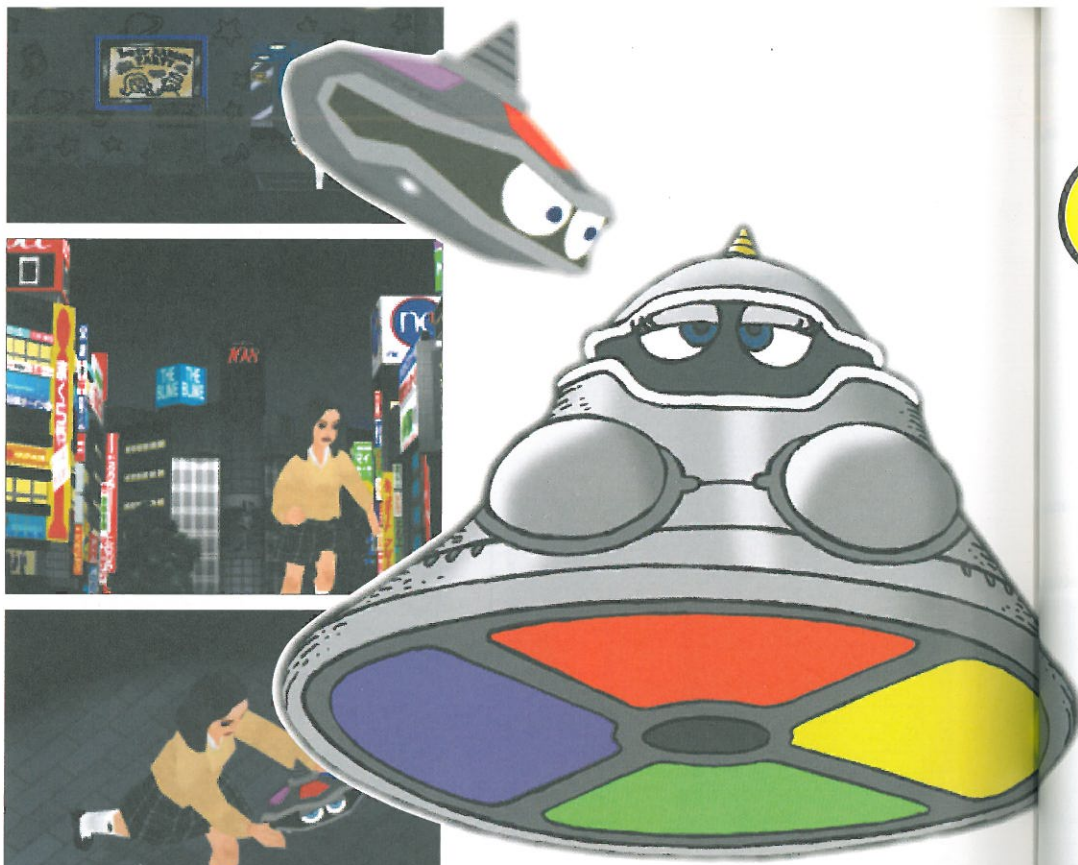
←懸命に次の曲を探すガンクロ。ちょっとはこっちの歌もきちんと聴いて欲しいっつーの

←イケイケ状態。右こぶしを振り上げ応援中。これくらいノッてくれればまず合格だろう

←ダメ・ヘタ・ダサの三拍子揃うとこの状態。一発ゲームオーバーになる最悪パターン！

←イチバンノッてるガンクロ。あんまり足を広げすぎると、ハシタナイデスヨ、お嬢様！

←接近したタイミングでのボタン操作はミスになりがち。メロディを体で覚えてしまおう

NEXT：無知との遭遇▶▶▶

ルール!!

クライシスメーター

マザーUFOと交信しろ！　光の通りにボタンを押せ!!　UFO光の色が、○×△□のボタンの各色に対応。マザーUFOが発する光の順番通りに押せ。6問正解でゲームクリア。間違えると余裕度ダウン。4問不正解でゲームオーバー。なお、後ろの通行人は、何度もいったりきたりしているが、見ている余裕はあまりない。

←制限時間は10秒間。ボタンを押す時間は十分あるので、あせらず、正確に押すこと。最終的には、7つのボタンを覚える必要があるので、心してかかれ

無知との遭遇

UFOとお父さんのつながりって!?

あーっ！　このバカUFOったら、またどこかへ行っちゃって!!　え…？　なに…えーっ!!　あのビジョンに映ってる大きなUFOがあなたのお母さんなの?!　あれ!?　なんでそこにお父さんがいるのよ!!

「もしもーし、もしもしお父さん?!　だめだよ!!　あのUFOを攻撃させちゃ！

あれはお母さんなの!!　…違うよ！　なんで私のお母さんなの?!　そうじゃなくって…うん、もう！　どうでもいいからとにかくあのUFOを守ってね！　そうじゃないとお風呂に一緒に入ってあげないから!!」

ふう…。これで大丈夫。あなたのお母さん、きっとお父さんが守ってくれるわ！

↑ビジョンに大写しになるお父さん。なんであそこに!?

↑え、お母さんと交信する？　わかった、私も手伝う！

↑こういうときは携帯よね。cdmaOneでよかったかもね!

インディアナに住む電気技師のロイ(ドレイファス)は、ある日謎の発光体を目撃する。以来、彼は光に執心し、会社をクビになり妻にも逃げられる。やがて光を追いかけてきた彼は、ワイオミング州のデビルズ・タワーで、巨大なUFOが降下してくる事態に遭遇する。

人類と異星人のファースト・コンタクトを描き、世界的にヒットしたSF映画。ラストでシンセサイザーを使って、異星人と意思疎通を図る場面などは感動的でさえある。仏のトリュフォー監督の出演も話題を呼んだ。

未知との遭遇

CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND
（77年／米映画／135分）

監督：スティーブン・スピルバーグ／リチャード・ドレイファス、フランソワ・トリュフォー、テリー・ガーほか

the Original

お母さんのとおりにやればいいのね。カンタンじゃん!!

ところでさ、交信って、いったいどうすればいいの？　ふん…ふん…。おかあさんの放つ光のとおりに、あなたの頭の上のボタンを押せばいいのね。な～んだ、カンタンじゃん。…あ、ちょっとアナウンサー、どきなさいよ。あんたじゃなくって、私はUFOが見たいんだから。ふんふん…ふんふん…。よし、オッケー!!　だいじょうぶだよ、もうすぐお母さんとの交信、成功するからね。え…、こんどの交信、さっきより長くない？　だんだん長くなっていく??　ウソォ!!　そんなの私、聞いてないよぉ!!

←レインボーブリッジ上空のUFOと交信を試みるリリカ。謎の挙動に人々の不安が募る…

目指すはお母さんのいるトコロ!!

ゼィゼィ…。な、なんとか交信、成功したみたいね。学校のテストより疲れちゃった……。じゃあ、あとは、お母さんのところに行くだけね。確か…レインボーブリッジのほうだったよね。

ここからじゃ、無理だから、海の方へ行かなくちゃ。できるだけ近くに行くために船に乗って行ったほうがいいかなぁ。でも、こんな夜遅くに、船なんて走ってるのかなぁ。

でも、世の中って不思議よね。私、こんな渋谷の街でUFOに会うなんて思っても見なかった。たまには学校もふけてみるもんだよね。

←だんだんと複雑になっていく交信パターン。リリカの頭脳は果たしてついて行けるのか?!

↑交信が無事終了し、喜びのリリカとベビーUFO。これで地球に平和が戻るに違いない…って、目的が違うぞ！

UFOの正体は昔のオモチャ!!

光と音を発するマザーUFO。その正体は、70年代にはやった電子玩具「サイモン」である。ICを使った電子玩具のハシリともいえるこの商品は、ゲームと同様にマシンが光を発するので、その通りにボタンを押せば正解になり、次のレベルに進めるというものであった。現在のリズムゲームなどとは違い、リズムによる採点などはなかったが、音と光の演出により生まれる不思議なサウンドスペースが神秘的で、ファンが多かった。

その後、電子玩具はLCDや蛍光管などの表示システムを得、ゲームウオッチや、現在のTVゲームへとつながっていく。おもちゃのシステムの中に部品として組み込まれたICではなく、IC自体でゲームを作るという点では、まさにこの「サイモン」が親とも言える存在なのである。

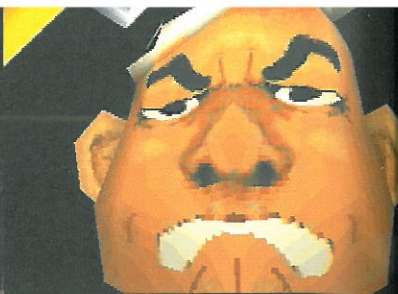
「サイモン」のゲームシステムを生かした商品はその後も何年かごとに登場し、最近でも9つのボタンを持った電卓のような形状のものが売られている。

ドンクラマメチシキ

クリアーへのヒント!!

とにかく勝負は記憶力。はじめは3つの光だけなので、クリアーするのはカンタンだが、だんだんと増えていき、最後は7つになる。光った色と同じようにボタンを押すので、青＝×、赤＝○、緑＝△、ピンク＝□という公式を頭に叩き込み、それから挑戦すること。UFOの光る場所自体は、コントローラのボタン配置とイコールだから、慣れてくれば色でなく、どのボタンなのかという判断が直に出来るようになるだろう。それでもできない…という人は、メモを取ってくれるヘルパーを横に用意してやるか、自分でメモを取りながらやるしかない。ただし、クリアしたときの喜びは半減してしまうので注意されたし。

←最大の難関となる7つのパージョン。これさえクリアできれば、お母さんUFOの元へ

NEXT：最後のいまさらタイタニック▶▶▶

第四章　リリカの章

第三話

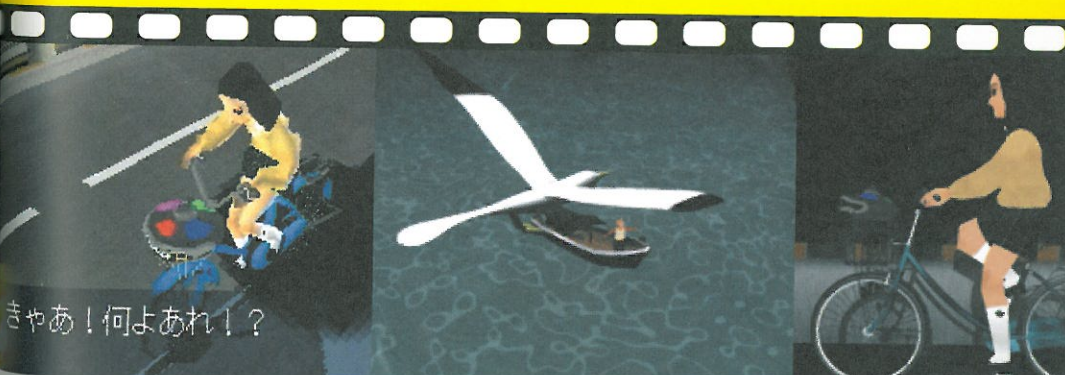
光ある限り

無事、マザー（お母さん）UFOとの交信を果たし、レインボーブリッジへと向かうリリカ。その道中を送るのは、3度目の登場となるあの船頭。しかし、再再度抜かれてしまう船の栓。大パニックに陥る船内。なんとか岸辺についたものの、そこに現れたのは不二峰子。女の恨みは末代まで祟るのよ!!　と言わんばかりに、リリカを追いかける。

最後のいまさらタイタニック

第三話　光ある限り

また引っ張るのか、お前たちは!!

なんとか海まで来たけど、これじゃあ、お母さんのいるレインボーブリッジまではまだまだ遠いわよね。

あ！　おじさ〜ん、おじさ〜ん!!　ねぇ、ちょっとレインボーブリッジまで乗っけてってくんない？　え、いい??　わーい、私って、ヒッチハイクの才能あるかも。今度『電波少年』か『トロイの木馬』に応募してみようっと。

「いやぁなんのなんの。女子高生を乗せるなんてめったにあることじゃないしな。まあ、大船に乗った気でいな。ハッハッハッ!!」

なんだか気のいいおじさん！　……あれ??なんだろ、この足元にあるヘンなもの。引っ張ると抜けそうだけど……。

↑船に乗せてくれた船頭さんに御礼を言うリリカ。健気

↑足元にあるモノのが気になって、引っ張ってしまった

豪華客船の転覆事故を描いたのは、何も『タイタニック』だけではない。パニック映画史上、名高い作品のひとつがこれ。当時公開されると共に大ヒットし、続編も製作されたスペクタクル映画である。

豪華客船ポセイドン号が津波に襲われて転覆。上下逆になった船内で生き残った数名の乗客たちは、同乗していた牧師（ハックマン）に率いられて脱出を開始する。だが行く手には数々の危機が待ち構えていた……というストーリーで、緊張の連続が話題を呼んだ。

ポセイドンアドベンチャー
THE POSEIDON ADVENTURE
（72年／米映画／117分）

監督：ロナルド・ニーム／出演：ジーン・ハックマン、アーネスト・ボーグナインほか

the Original

↑怒る船頭、地獄の表情。リリカを狙う水の影……

ルール!!

クライシスメーター

船長踊るな、おまえも手伝え！　時間と共に溜まっていく水を掻き出し、船が沈没する前にゴールしろ！　距離メーター0でクリアだ。○ボタン連打でバケツに水を溜め、×ボタンで水を捨てる。途中、障害物が降ってくるので、方向キーで避けろ！　障害物に当たると一定時間行動不能。なお、船長に当たるとなぜかラッキー！

←種男、ツヨシとルールは同じ。ただし、障害物が落ちてくる間隔が、多少違うので注意が必要。気を抜いていると、あっさりゲームオーバーになったりする

船内大パニック、しかし船頭は…

「わああああああああああああああああああああああああああああ、なんて事を!!!!!!!!!!!!!!!!!!」

本文で2行ほども取る、長い叫び声を発しながら驚くおじさん。でも、いったい？…って、船に水が入って来てるじゃんかー!! だったら先にそう言っときなさいよ。私、ゴミかとおもって親切心出して、引っこ抜いちゃったわよ!!

え!? バケツ、このバケツでかき出すの。わかったわよ、やればいいんでしょ、や・れ・ば。こんな基本的なアイテムじゃなくって、もっとポンプとか、そういうのないの!?

←汲んで汲んで出してー、汲んで汲んで出してー…決してラマーズ法ではないですが、タイミングは似てるかもしれない

→踊ってばかりで相変わらず手伝おうとしない船頭。水を汲み出すジャマをするのも相変わらずそのまんまである

怒る船頭!! そしてカモメとともに

ちょっと！ 私がこんなに苦労してるのに、なに踊ってるのよ!! もう少しマジメにやってよ!! え…なに?? 降りろって!?

そりゃあ栓を抜いちゃったのは、私が悪かったけど、だからってかよわい女子高生を、こんなところで降ろさなくてもいいじゃない!! UFOちゃんもなんとか言ってよ!!

「ビビビビビビビビビビビビビ」

…あ、…ああ、あああ!! カモメが大きくなっちゃった!! あ、あ、あ、おじさ～ん、どこ行くの～!! 私も乗せてってよぉ!!

←夜景を見ていたら、やっぱりやりたくなるこのポーズ。のんびりしていていいのか!?

本当のタイタニック沈没話

20世紀最大の悲劇とも言われた豪華客船タイタニック号(46329トン)の海難沈没事故。それは1912年4月15日に発生した。

4月10日正午にイギリスのサザンプトン港からニューヨークに向けての処女航海に出港した同船は、北大西洋上を航海していたが、おりしもの悪天候による霧で15日の視界は悪く、当時はレーダーもなかったためグリーンランドから南下・接近する氷山に船員たちは誰も気付かなかったのである。

こうして全長236mという巨船は、氷山に船首から激突。乗員乗客約2000名のうち、1513名が犠牲となり、生存者は705名しかいなかったという。

同船の沈没地点についてはこれまで様々な所説が唱えられてきたが、1985年に米／ウッズ・ホール海洋学研究所のR・D・バラード博士がフランス海洋探査委員会との共同調査団によって約3798メートルの海底に沈むタイタニックをつきとめ、船体の撮影に成功。のちに、船体の一部が回収され、近年日本でも公開された。

ドンクラマメチシキ

クリアーへのヒント!!

P46参照。以上！ …と書いたら殴られそうなのだが、まあ、基本は同じ。水を汲む間隔と、障害物を避けるタイミングを覚えればいい。最低限どちらかを完璧にこなさなければ、あっという間にゲームオーバーになってしまうだろう。

障害物は、早めのうちから避けるほうがいい。ぎりぎりで避けようと考えると、逆にタイムロスになるだろう。すべてを心も ち早めにしていくのがゲーム全体のコツなのだ。「転ばぬ先の杖」これこそがクライシスから逃れる最大のポイントなのである。

棚祭家ならやらねばならぬ事が2つある!!

船に乗った棚祭家の面々に共通している事柄が、栓を抜くということに加えてさらに2つ。傘がハデなピンク色であること、そしておなじみ『タイタニック』のあのポーズだ。もっともこの傘、飛び出す長靴が黄色であることなどを合わせ見ると、棚祭家の趣味でなく、船頭の趣味なのかもしれない。そうすると最後にあのポーズを取らせるのも、実は船頭の趣味なのかも……。この船頭の船に乗ったばっかりに、無理矢理その趣味に付き合わされる棚祭一家。つくづく不幸な一家である。

←リリカなら似合うピンク色の傘。種男の忘れ物か船頭の持ち物と考えると少し気持ち悪いかも！

↑よく見るとリリカの表情もムリムリな感じ。大丈夫!?

←障害物が来そうなら、水が少なくても一度外に捨て、傘を構える。汲んだ水をムダにしないこと

NEXT：クレーンジャークレーンジャー▶▶▶

第三話　光ある限り

クレーンジャークレーンジャー

←UFOのビームで巨大化したカモメに連れ去られる船頭

もうすぐお母さんに会えるからね！

巨大カモメに連れ去られちゃったおじさん。こうなったらしかたないから、自力でレインボーブリッジまでたどり着かなくっちゃ!!

……あ、この自転車…大丈夫、まだ乗れるわね。じゃあ、アナタはカゴに乗って、さあ行きましょう!!

「フフフ……、見つけたわよ。種男への恨み、今、あなたに返してあげる!!　お行き!!」

「…ビビビビビイ!」

なによぉ、ウルサイわねぇ!!　え？　後ろ?…

…って、なによあれ！　なんであんなもんが私を追っかけてくるわけぇ!!?　いったい私が何したって言うのよ!!　え〜ん、ちゃんとこれから授業にはマジメに出ますから、許してー!!

「フフフ……、許さないわよ。さあ、やって、やって、やっておしまい!!」

←お母さんUFOの元へ急ぐリリカの元に現れた不二峰子!!　またしても棚祭家の危機!!

←やっと追いかけるものの存在に気づいたリリカ。しかし時すでに遅くゲームスタート！

ルール!!

クライシスメーター

ゴールまでたどり着け！　○×ボタン交互連打で前進。方向キー左右で左右移動。爆弾と鉄球に注意しろ。クレーン車に追いつかれたらゲームオーバー。

←爆弾や鉄球に当たると余裕度ダウン。ただし、このゲームでは、余裕度はあまり意味がない。クレーン車に追いつかれれば、即ゲームオーバーだ

結婚8年目のクレイマー夫妻。だがある日、妻（ストリープ）は"自分を取り戻すため"と家出してしまう。残された夫（ホフマン）は幼い息子（ヘンリー）を抱えて孤軍奮闘するが、やがて妻からの養育権を巡って訴訟が起こされることとなる……。

70年代のウーマン・リブ運動を背景に自立した妻と、残された夫の仕事と子育ての両立を描いた作品。笑いと涙が込められた内容は感動を呼び、アカデミー作品賞以下5部門を受賞した。

クレイマー、クレイマー

KRAMER VS. KRAMER

（79年／米映画／105分）

監督：ロバート・ベントン／出演：ダスティン・ホフマン、メリル・ストリープ、ジャスティン・ヘンリーほか

the Original

いったいリリカが何したって言うの!?

私、ただ、この子をお母さんのところに送り返そうとしてるだけじゃない!! いったい私が何したって言うのよぉ〜!!
……!! わかったわ! きっとCIAかペンタゴンの秘密組織ね。『X-FILES』のモルダーやスカリーのように、狙われて、殺されて、そして宇宙人に対する秘密は守られていくんだわ。で、きっと私のことも、そのひとつの話になるのよ。私の役って、いったいどんな女優さんがやるのかなぁ…って、そんなこと考えてる場合じゃない!! 助けてぇ〜〜〜〜!!

←車は帝都開発前の工事現場から盗んでいたのではと思われる。果たして逃げ切れるのか

鉄球・爆弾!! これが女子高生にやること!?

ウッソォ!! 追いかけるだけじゃなく、鉄球に爆弾まで撃ってくるわけ?! かよわい女子高生を捕まえて、なんてことすんのよ!! 自慢じゃないけどね、遠泳は得意なんだから! 拉致されたって、東シナ海だろうが、オホーツク海だろうが、インド洋、太平洋、どこだって泳いで帰ってやるわよ。「ドーバー海峡横断部」に負けないからね!
ほらほらほら!! くやしかったら捕まえてみなさいよ!! ……!! ワーーーーッ!! 本気だしちゃダメ!! ごめんなさーい!! もうしませーん!!

→前言撤回! 工事現場の車に、こんな機能は備わってないぞ。いったいいつ、どこから調達してきたのだ不二峰子!!

←鉄球をブンブン振り回しながら近づく不二峰子とその一味。連打連打でスピードを上げて、逃げ切るのだ、リリカ!!

宇宙人ってホントにいる?

映画『未知との遭遇』をパロディ化した『とんクラ』のラストであるが、歴史上で宇宙人の存在を最初一般的に唱えたのは、イギリスの作家であり現代SF小説の父とされるH・G・ウェルズである。彼の小説『宇宙戦争』は、円盤に乗った火星人が地球侵略にくるという内容で当時ベストセラーとなり、後に映画化された。ちなみに、第二次大戦前の米で俳優O・ウェルズのナレーションによるラジオドラマ化された同作が真に迫っており、パニックを巻き起こしたのは有名な話。

なお、現実に地球外生命体を発見しようとするSETI計画——Search for Extra-Terrestrial Intelligenceは69年のオズマ計画に始まり、のちにNASAによって受け継がれたがこれも93年に中断。現在ではWWWを用いたPCの分散処理によってプエルトリコのアレシボ電波望遠鏡が収集している観測データを解析し、地球外生命体を発見しようとする試み(SETI@home)が世界中で行われている。

ドンクラマメチシキ

クリアーへのヒント!!

種男の章の「担架でGO!」と違い、このゲームでは「自転車をこぐ」という要素も追加される。リズミカルに○×ボタンを押すという技と同時に、左右に避けるという判断も要求されることになる。
2つの要素のうち中心となるのは「自転車をこぐ」という要素。距離さえ離しておけば、避けるまでの時間が稼げるし、ゲーム自体も早くクリアできるからだ。もしあまりにも峰子の車に接近しすぎてしまったら、○×ボタンに意識を集中し、とにかく逃げて逃げて逃げまくったほうがいい。
鉄球は影で判断し、重なったら別のレーンへ移動する。ミサイルは弾道で判断することになるので、慌てずに、確認してから。

そのとき私は宙に浮いた! あの体験はなんだったのだろう

わぁ……!! 私、飛んでるぅ。ねぇ、これってあなたの力??
「ビビビイビビビビビビビビ…」
あ、そっか。あなたのお母さんが助けてくれたのね。やっと お母さんのところへ帰れるんだね。…あ! そうだ!! 私も早く家に帰らなくっちゃいけないんだ。え…? 家まで送ってくれる?? ホント!! ありがとう!! って、言ってる間に家に着いちゃった。ありがとう、元気でね!!
「ただいまー。おばあちゃーん!!」

←マザーUFOの力で宙に浮くリリカ

←無事、棚祭家の前に送り届けられ……

←ミサイルには多少当たってもいい覚悟で。正反対のレーンに突っ込むと当たる率は減り気味に

ポン ポン ポン

親父少し遠いんだが
ワケありてか

Congratulations▶▶▶

その日は、おばあちゃんの誕生日だった…

UFOに出会ったり、鉄球に追いかけられたり、救急車で運ばれたり、銀行強盗にあったり…。果てはミクロサイズになる、戦闘機を飛ばす、砲台でぶっぱなす。とにかくなんでもありの1日であった棚祭一家。けれども今日は、おばあちゃんの誕生日でありました。そして、どんなクライシスよりも、棚祭一家をうんざりさせたのは、誕生日恒例のカラオケ大会。おばあちゃんのオン・ステージに、おばあちゃんが気のすむまでつきあわなくてはならないのです。どんな災難に見舞われようとも、棚祭家を毎年おそう災難は、この一瞬。でも、その災難は、記憶の中で楽しい思い出へと変化していくのです。今年はあのクライシスの数々も加わって、もっと楽しい思い出として、棚祭家の家族の面々に記憶されるに違いありません。

単純明快 とんクラルール

■とんクラちゃん

各ゲームに共通して表示されるオールマイティなメーター「とんクラちゃん」。クライシスメーター、余裕メーターなんて呼ばれたりもします。溜まる条件は、各ゲームによって異なり、ダメージであったり、時間制限であったり、水位であったり。共通していることは、このメーターがいっぱいになり、頭から噴火したら、ゲームオーバーです。中に表示されている数字は、コンティニュー回数です。各ゲームの評価が高いと加算されていきます。

■ミニゲーム

ミニゲームは、始めはすべてレンタル中です。各ゲームをクリアすると、クリアしたゲームは、ミニゲームとして選択することができるようになります。最終的には、すべてのゲームをレンタルできるようにがんばりましょう。クリアデータをセーブしたメモリーカードを使用すれば、ロードしていつでもミニゲームを楽しむことができます。ミニゲームで選択したゲームは、コンティニュー制限がありません。

■ボーナス

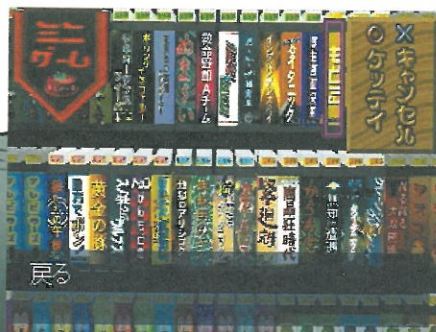
このゲームには、得点というものはありません。その代わりに、各ミニゲームをクリアしたときの成績を、A〜Dの4段階の評価します。ストリーモードでプレイしているときは、さらに、各話の終わりに査定があり、各ゲームのA〜Dの総合評価によって、最高で2UPのボーナスを得ることができます。

単純明快 とんクラルール

■とんクラちゃん

各ゲームに共通して表示されるオールマイティなメーター「とんクラちゃん」。クライシスメーター、余裕メーターなんて呼ばれたりもします。溜まる条件は、各ゲームによって異なり、ダメージであったり、時間制限であったり、水位であったり。共通していることは、このメーターがいっぱいになり、頭から噴火したら、ゲームオーバーです。中に表示されている数字は、コンティニュー回数です。各ゲームの評価が高いと加算されていきます。

■ミニゲーム

ミニゲームは、始めはすべてレンタル中です。各ゲームをクリアすると、クリアしたゲームは、ミニゲームとして選択することができるようになります。最終的には、すべてのゲームをレンタルできるようにがんばりましょう。クリアデータをセーブしたメモリーカードを使用すれば、ロードしていつでもミニゲームを楽しむことができます。ミニゲームで選択したゲームは、コンティニュー制限がありません。

■ボーナス

このゲームには、得点というものはありません。その代わりに、各ミニゲームをクリアしたときの成績を、A〜Dの4段階の評価します。ストーリーモードでプレイしているときは、さらに、各話の終わりに査定があり、各ゲームのA〜Dの総合評価によって、最高で2UPのボーナスを得ることができます。

もくじ

とんでもクライシス！のトンデモナイコウリヤクボン

STAFF

PUBLISHER　坂本　健
PROJECT　MANAGER　大野誠一
PRODUCER　簣河原由朗・成田　聖
PROJECT STAFF　可部惠子・伊藤由香里
SALESPERSON　小安宏幸・新保勝則　DESIGN&FINISH WORK　有限会社クリエイティブ　レイ
EDITOR　山本直人・渡辺洋二・関山知壱・柏又和宏・小倉賢・恩田浩幸（murmur's GROUP)
COMIC　本多旦典
キャラクターデザイン&背景設定　奥平イラ
SPECIAL THANKS　株式会社徳間書店・株式会社イラテック

1999年7月29日初版第一刷発行

発行所：株式会社メディアファクトリー
〒104-0061　東京都中央区銀座8-4-7
印刷製本所：報宣印刷

●定価はカバーに表示してあります。
ISBN 4-88991-916-3　C0076　1999,Printed in Japan
●乱丁本・落丁本はお取り替えいたします。
●ゲームの内容に関するご質問にはお答えできませんので、ご了承ください。

MEDIA FACTORY メディアファクトリー